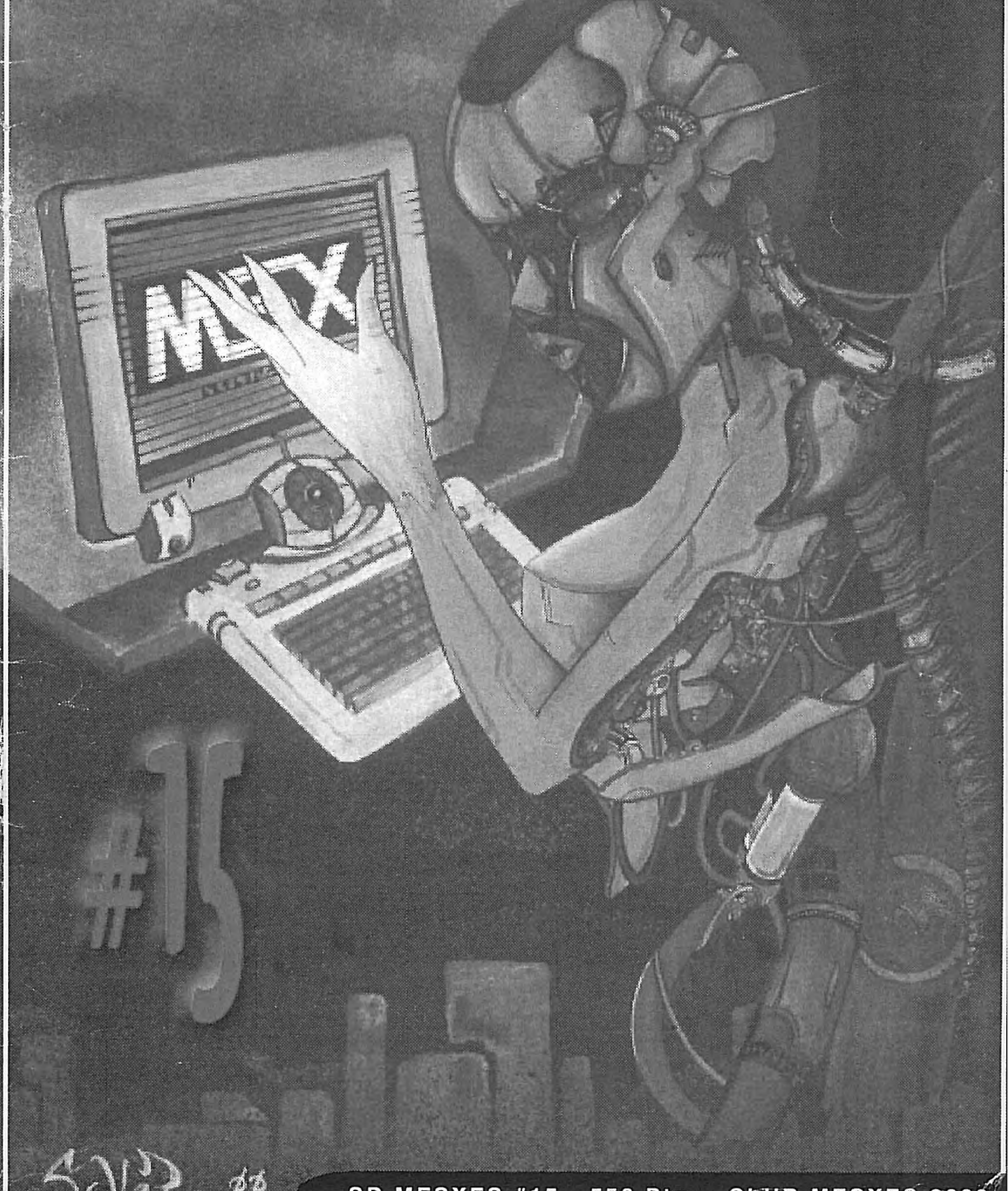
SD MESXES



SD MESXES #15 - 550 Pts. - CLUB MESXES 2000

SD MESXES

INCLUYE SUBVERSIVO

SD MESXES #15 - Diciembre 2000 - 550 Pts - 3 UROs

Sumario

De aquí nos echan pero ya!

Esto no es el manual de instrucciones del video. Pero de todas formas te lo explicamos:
1 - coge la cinta.
2 - dale al power on.
3 - mete la cinta.
4 - dale al play.
Ale, pues.

ACLAROME DE KONAMI MAN - La foto de la página 44 es un vil montaje destinado únicamente a desprestigiarme. En mi kokoro loco sólo hay una china y es, ofcoursemente, la Kyokuyo. Que la aishiteo mucho y tal y que me hago más cargo de lo que esta jente piensa.

Edita
ClubMESXES

Redacción
Juan Salvador Sánchez (SaveR/Cabrón)
Marcos Rosales (Mato/Totrenti)
Ramón Serna (Ramoni/Ex)
Néstor Antonio Soriano (KonamiMan/Antonio/Hnéstor/...)

Colaboran
Marcelino Luna (Marcel)
Juan José Luna (Yombo)
Rayajos Sanchez (háceees...)

Maquetación
Club MESXES

Portada
SaveR

Fotografía
Fotos porno

direccion:
Club Mesxes
c/. Manacor 16, 1º 1ª
07006 - Palma de Mallorca
Baleares (Spain)

telf: 659 236953
[Antonio]

@:
<savermsx@hotmail.com>
<konamiman@geocities.com>
<mato34@mixmail.com>
<ramoni@mallorcaweb.net>

www:
<http://mesxes.msx.tni.nl>
<http://www.doliclargames.com>
<http://www.konamiman.com>

Club MESXES - 2000

Abriéramos

¿Estais preparados? Nosotros no...

Ha llegado el momento. Tenemos que hacer un fancinne porque se avecina la Ru y se nos va a caer la cara de vergüenza si tenemos que decir eso de... «se nos han agotado».

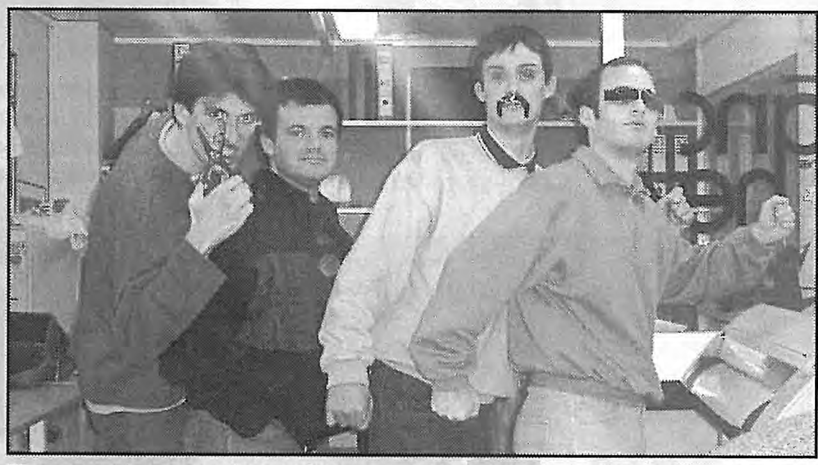
Años ha cada uno de nosaltres se hacía su propio cargo redactando y maquetando los artículos por su propia by self (manque fuera bajo la presión del Capitoni), para luego renirlos en un todo fanzinero semanas abantes de la fecha de salida.

Ahora se ha reducido todo a interminables noches «de la decadencia», para una vez más reunir un número considerable de hojas grapadas y distribuirlas entre los payitos. Jeeeeee... Como han cambiado las cosas.

¿Por qué todo esto?, ya ni se plantea. Hacer el fancinne campo traviesa a llegado a formar parte de nuestras vidas, y ya nadie intenta mencionar la famosa frase de «el póximo lo haremos super bien y más pronto», porque simplemente sabemos que no solo no tendremos tiempo, si no que tendremos menos tiempo si cabe.

Pero aunque se nos atasque el water y salga la mierda por la puerta, aunque el Ramoni se autodescapitanice autosolo, o que el Marce me rompa el filtro de mi monitor por no saber frenar. Aunque el Mato haya quedado con la moto, o aunque tenga que utilizar una sierra como antena para ver el Capitan Harlock en el taller, estamos tan destrozaos que encare toavía tenemos ganas de acabar este número y coger el siguiente por los webs, maquetarlo, y gotodiecearlo. Como diría mi padre oso, «Estais agilipoyaos».

La redaczancia.



Hay que estár muy mucho para hacerse esta foto a las seis y media de la madrugada...



Tekisbodris Denyulesko



Me cago en la puta, donde coño debí meter la copia que hice del articulamen mientras estaba en Japochina. Ahora por culpa de esto voy a tener que volver a escribirlo, con la consiguiente pérdida de información olvidada por el paso de los siglos, además del poco interés que demuestra mi propia by self ante tal tarea ...hay que joderse.

Pues vamos allá, empezaremos situando las coordenadas X,Y del encuentro. Aleborejam, creo que era por ahí por Japón (ya os digo que no recuerdo muchas cosas), en Akihabara si no me equivoco. Si, si, ya voy haciendo memoria...

La fecha del encuentro ya moló de por sí, porque resulta que yo pensaba que era el dia 25 de Agosto y resultó que era el 20. Menos mal que en una tienda de revistas guarras me encontré una **ASCII Magazine** (o algo asín), e incluía un articulamen sobre lo que sería la **Den Yuu**, con Maquinitas obsoletas y Nishis por ahí andando. Entonces me di cuenta que la fecha que habían puesto era distinta de la que yo me imaginaba, asin que me salvé por los pelos. Imaginadme a mi el 25 de Agosto en Akihabara, buscando chinitos como un desesperao... me hubiera parecido al Option en Colón.

Pero todo se arregló cuando confirmé la fecha con el señor agonizador, que por cierto estaba también por ahí, agarrao del cingano del niño de pelo azul.

Y bueno, ahí estabamos Chiho y yo media hora antes de lo previsto. La primera impresión fue "Coño! como cambia **Akihabara** cuando las tiendas están cerradas!). Estas no podian ser las mismas calles donde dos dias antes habiamos estado tropezando con cienes y cienes de Chinitos.



Pero en el edificio donde supuestamente se celebraría la Den Yu, unos chinitos con cara de Otaku esperaban sentados

Y llegó la tan esperada **Den Yuu**: Como a un sitio así no puedes ir todos los dias pensé en presentarme de alguna maformanera distinta, y así lo hice. Me compré un bote de gomina ("la que me lo ponga más duro, por favor" le dije a la chinita), y luego un tinte azul metalizado para el pelo ("lo vas a flipar" me contestó). Para acabar, unas gafas de sol que me costaron 100 Yenes (será por eso que por tocarmelas un poco se quedaron dobladas durante toda la reunión?). En fin, una mezcla explosiva que solo consiguió que pareciera un Gitano ("Sí, te reconocimos en las fotos porque había como un gitano, y claro, pensamos que eras tú" dijo el Ramoni). Pues sí, lo del pelo de punta al estilo Elengoku funcionaba solo delante del espejo, y con el tinte solo conseguí que se descojonara la Jai porque sin darme cuenta me había presentado en la Ru con toda la frente azul), en fín, que la próxima vez pediré ayuda a los matrosos.

Pero lo que si trinfaría sería mi camiseta Hajiku Manireska que llebaba puesta con el fin destrozarla a base de firmas con rotulador gordo de los chinitos que se cruzasen conmigo.

(apretujados entre cajas) los últimos minutos para que les dejaran subir. Sin duda tenian **MSX**, y además comprendí eso que me dice la gente de que todos tenemos la misma cara, porque solo por verlos ya sabías de sobra que no estaban ahí esperando a que abrieran el Pachinko, o sus oficinas. Tenían cara de maqinita.

Y subimos y tuvimos nuevas impresiones -"Que pequeño!", "Que poca gente!", "Que, mierda!", "DONDE ESTA EL TRAKA?!"

Algunos grupos estaban montando sus stands, otros todavía subían cajas, otros preparaban los posters y panfletos, y otros ya estaban comprando cosas. Yo? haciendo fotos.

Y llegó el hombre agonizador, y llego su amante, y la mia, el niño del pelo azul, otros españuelos, chinos y más chinos, y la sala empezaba a llenarse. Pero el Traka sin aparecer.

Luego apareció Yokio, anunciando la aparición del señor Nishi en cuestión de milisegundos, y que por ese motivo todo dios tenía que deshacer sus stands para dar cabida a cienes de sillas orientadas al personaje.

Yo salí a por unos altavoces y al volver ya estaba ahí. Chiho y yo nos cogimos dos sillas de la primera fila y como si fueran a echar una película del cagarse, nos acomodamos y miramos fijamente a Nishi. Mi cocoro dijo -"Papá!"-. Me lo imaginaba más mayor, serio y feo. Y el tio se puso a dar un discurso de la muerte con mucha soltura, diciendo chistes, y metiendose con la Play Station y Bill Gates. Empezó contando que todo lo que está y va a hacer para el sistema se debe al gran interés que ha encontrado entre los ahora usuarios de **MSX**.



Nishi estubo hablando sobre sus proyectos con el **MSX** de cara al futuro. En principio la idea de **ASCII** es la de crear un emulador de **MSX** para **PC**, **Unix**, **Mac OS**, **Dream Cast**, **Nintendo** (está por confirmar) y **Play Station**, a modo de dar a conocer el sistema y crear una base con nuevos usuarios. El emulador será diseñado por **ASCII** sobre un sistema operativo llamado **Elate**, y será gratuito. La fecha de salida es para Enero del 2001.

Si esto gusta y **ASCII** ve que la cosa marcha bien, entonces pasarán al segundo plan, que consiste en diseñar un **MSX** en un solo chip, allá por el año 2002. En estos momentos se está negociando el precio con **Toshiba** (100.000 yenes le piden ahora por el chip). Nishi tiene muy claro que no es posible hacerle la competencia a otros sistemas como el **PC** o las consolas con el nuevo **MSX**, pero esa no es la idea. Nishi pretende fabricar este nuevo **ONE in CHIP** (como él lo llama), y usarlo para dos cosas. Prime-

¿Que se presentó? Lo que menos me mola de tener que rehacer el comentario es volver a escribir esta parte, pero es que si no lo hago ya no tendrá nada de interesante. Y parece que rima y todo ...me cagon la puta.

En total 28 stands:

01: **Imori Production**

Voy y empiezo por uno que no se lo que tenía. En fin...

http://www02.so-net.ne.jp/~ubukawa/

02: **MSX Disk Writer**

Este club tiene una forma de vender el software muy original. Primero se necesita un largo periodo de recopilación juoquera, ordenancia y maquetancia. Una vez acabado abren un servicio de venta de buen rollo al estilo de takeru, donde se pueden comprar juegos de estos chorras que suelen aparecer el las **NV Magazines** y similares. Hasta 1998 han conseguido recopilar 205 juegos (más de 400 disketeketes), todos de distintos grupos de **MSX**.



ro para venderlo como un chip más, y que la gente o cualquier compañía pueda comprarlo para uso personal. De ahí la coña que se desató con las neveras y los zapatos **MSX**. Para lo que también quiere Nishi el **ONE** in **CHIP** (que es para lo que nos "podría" interesar), es para atacar el mercado de la telefonía movil, ofreciendo en los telefonillos lo que hasta ahora era capaz de hacer un **MSX**. Por ejemplo, que los propios usuarios programen juegos para sus moviles.

Nishi es consciente que nadie va a conseguir meter un **PC** con windows o una **PlayStation** en un movil, por eso puede empezar introduciendo los **MSX** en un campo todavía sin "competencia".

Paralelo a esto, **ASCII** va a crear en el 2001 un sitio en Internet donde se pueda comprar software, tanto de empresas como de usuarios, al estilo de **Takeru**.

Y finalmente, y esto es lo que realmente nos interesa: La creación de un nuevo modelo de **MSX** en el año 2003. Cuando el el emulador haya conseguido llegar a suficientes casas, y Nishi se haya comprado un chaletorro en Marbella con los beneficios del **ONE in CHIP**.

Y como quedó la cosa? 2001 **ASCII** lanza el emulador de **MSX/2/2+/Turbo R** para **PC**, **Unix**, B, B, **Windows**, **Nintendo** (o no) y **PlayStation**. De forma gratuita y a modo de recaudación de usuarios descolgados y nuevos intereados.

Al mismo tiempo aparece un nuevo servicio de venta de software via Internet. De donde **ASCII** sacará su cachito de beneficio.

2002 - **ASCII** pone a la venta el **MSX ONE in CHIP** al alcance de usuarios y empresas. Empiezan a aparecer móviles con el **MSX ONE in CHIP** y puede que las tan esperadas neveras.

2003 - Si todo ha salido bien, para esta fecha le podremos pedir a los reyes un nuevo **MSX**. ¿Cómo será? Depende de quien acabe antes. Existen dos proyectos de **MSX** que se están desarrollando paralelamente, uno de **ESE Artist Factory**, que está todavía en fase de construcción, y otro de **SEGA**, que ya en estos momentos lo tienen diseñado y listos para su producción. Tan listo que tiene hasta precio: 28.700 Yenes. De todas formas el precio podría variar porque **ASCII** lo ve muy barato. Ahora sólo queda que nuestro amigo Nishi diga eso de "¡que se note!", y todos disfrutaremos de uno de los dos proyectos. ¿De cual? también está por ver.

Y vosotros os preguntareis, ¿cómo se beneficiará **ASCII** si el **MSX** lo diseña otra gente?, pues muy sencillo: No se beneficia. Bueno, sí, indirectamente, ya que **ASCII** piensa llenarse los bolsillos a base de tasas sobre los productos que se venderán por internet.

Bueno, todo esto da lugar a muchas otras preguntas que esperemos se resuelvan pronto, o mejor aún, que nosotros los usuarios podamos de algún modo encaminar los pasos acertados o no de Nishi y sus colegas.

Al final se le fue la olla y empezó a contar historias sobre el asco que le dan las maquinitas a su abuela, lo mucho que se calienta la **PS2**, lo capullo que es el Bill Gates, y finalmente habrío un espacio de preguntas, donde la gente le atacaba con cosas como estas:

"Es verdad que podrán haber neveras con **MSX**?" "Cual será el nombre del nuevo **MSX**?"

El comprador en cuestión sólo tiene que seleccionar del catálogo lo que quiere y ellos se lo graban en un Diskyo. Los precios suelen variar entre los 400 y 1600 yenes, dependiendo lo wonders que sean los juocos.

Tienen previsto poder ofrecer este servicio automaticante al estilo de **Takeru** para el año que viene.

03: **Fukuoka kara yatte kimashita** ("Come from Fukuoka")

Venden la revista "**AMATEUR NOW!**". Su último numero es el de Marzo-Abril del 2000. Hablan de PC y MSX, más de PC que de MSX. Esta gente eran los de **Genuine Network**, pero desde Marzo se han subido a un arbol, y por eso no hacen nadan



nuevo y se limitan a vender lo que les queda.

"Porqué he hecho una carrera de Informática pero no consigo trabajo? cómo lo hiciste tú?"

Y otras más serias como la del holandesco, que preguntó si tendría en cuenta a los usuarios "extranjeros" durante el proyecto. A lo que Nishi contestó que tenían previsto contratar a un ("uno") no japopayo.

Yo tomé la última pregunta con un éxito rotundo. "atarashii **MSX** tsukuttara. Software tsukuru hito wa dare darou?" O lo que es lo mesmo: "Si va a salir un MSX nuevo, quien va a ser el guapo que haga software para él?". A lo que Nishi contestó: "I thing is better if you ask me in English..." Vaya. Pero luego contestó, diciendo que ya está preparando el tema y serán más de 200 empresas (??) ...Me vió con cara de chulo?. Basta que cada supuesta empresa haga un supuesto juego... os imaginais 200 nuevos juegos?!

Y la Ru empezó: Exacto, la Ru empezó y Nishi se las piró, porque así como entró, cogió puerta y todos perdimos su rastro. Joeeer, yo que le quería acariciar las piernas...

La secta: Si este comentario os parece un tanto manipulado y no os creeis ni la mitad de las cosas que aquí se cuentan, entonces visitar la página web de lo que realmente ocurrió y saldreis de dudas. En fin, que OS VAIS A CAGAR.

www.doliclargames.com





Y por fin se presentó el Traka (-¡ostia!-), el tio al verme sin saludarme ni nada se arrodilló a mis piés y se quitó la camiseta, enseñando los pocos pelos que tenía (claro, es que es chino), y luego dijo tres palabras: "PUTO-SAVER-CABRON". Bueno, yo me arrodillé también y le pedí una firma, aunque con tal llegada no se si le correspondí como él esperaba. Se partió el culo (si no le dije nada!), y me sacó unos tekistos que había hecho sobre no se que reunioncity Mangera en América. El Traka, siempre tan sorprendente.

Pues nada, a montar otra vez los stands, ¡y corriendo! ¡¡que ya está la gente dentro!!

Trescientas afotos a todos los stands, compras y más compras, Konnichiwases a los chinitos, -ostia- ¡hay japonesas!, vamos al stand españuelo, ahora al matrero, que sí que COMPRA **MATRA**, mira los de **ESE** como se lo curran, -ostia- un

04: **Yarinige -Mazeru na kiken-**

Están haciendo la versión **MSX** de **ONE** (desde Enero), un juego de PlayStation y PC de estos conversacionales, entre chicas y chicos del colegi que tanto gustan en Japón. Esperan tenerlo acabado para navidad, aun que todavía no tienen acabado ni la mitad (jeeeee...)

El juego lo hacen entre ocho personas, y el tema de los gráficos lo están solucionando a base de digitalizaciones del original y retoques posteriores para acabar en el **MSX**.

En cuanto al sonido, aparecerá con versión PSG y FM.

Se van a diseñar dos versiones del juego. La primera será para MSX2 en dos disketeketes, y la segunda para Turbo-R y disco duro.

Dicen que hacer una versión con muchos discos es un rollo y por eso resumen la versión para MSX2 en dos discos.

Solo por acercarte te regalaban bombones, pero la Chiho me los quitaba luego. En este mismo stand vendian muñequitos mangueros, MSX Magazines y otras revistas obsoletas a 100 yenes, y hasta impresoras Brother M-122PX y SONY HITBIT

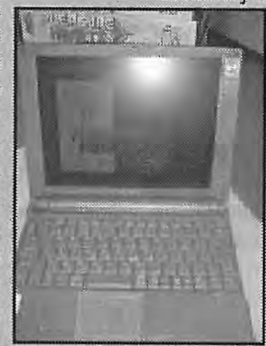
¡SNATCHER!, me dan un panfleto informativo, una firmita en la camiseta, otra, otra, otra, unas Magazines a 100 yenes, -ostia- ¡un holandesco!, Sí Chiho ya nos vamos, -ostia- un españuelo!, me compro un abanico del Nishi, una camiseta, por cierto tu no has firmao, -ostia- ¡un brasileiro!, pásame un CD de esos, mira ese que raro, y ese anda que no es feo, que siii Chiho, por favor un **Pleasure Hearts**, firma firma por aquí, tu cara me suena, -ostia- tiene un pierzing en la lengua!



Por la tarde apareció el señor **Matsushita** para realizar una nueva charla. Como todos sabeis, Matsushita fué quien diseñó los MSX, vamos, que este si que es nuestro Padre. Al con-

¿Que se respira en una Ru chinesca?

Sin duda la parte más subjetiva del tekisbodris, y que puede haber gente que no opine lo mismo, pero que cojones, tengo ganas de decir si me gustó o no la Ru.



El ambiente es bastante distinto al que nos tienen acostumbrados las Ru barcelonescas o Madrilescas. Aquí (en Japón) los expositores van más a vender lo que tienen y menos a relacionarse con la gente y pasárselo bien. En nuestras Rus es bastante normal ir a un stand y encontrarlo vacio (sobre todo el nuestro) porque han salido todos a ver a no sé quien, porque están comprando en otro stand, etc. Pero aquí me pareció que la gente estaba más pendiente de vender sus "cosas". Vendian tras el stand y cuando había un poco de tiempo aprovechaban y comían, acompañados de sus mismos miembros del club.

Otro aspecto distinto (y que no me gustó nada) es el material que utilizan los expositores para vender sus programas. ¿A qué españuelo se le ocurriría presentar un juego de MSX en una reunión haciendo uso de un PC con el emulador? o preguntándolo de otra forma, ¿cuanto aguantaría ese tipo vivo? me lo veo esperando en según que estatua de Colon.

Pues sí, aunque nos duela, aquí había más PC's con emuladores, que **MSX**. Mato, ¿esto es politicamente incorrecto, no?

Cualquiera de nosotros (exceptuando al Néstor) procuraríamos llevarnos lo más bonito que tenemos a nuestro stand, como hace **Matra**, o incluso algunos limpian sus ordenadores para tal ocasión (volviendo a exceptuar al Néstor), pero esto no hace más que

para MSX.

http://www.command2.com/yarinige/index.html/

05: **Kagikko doumei**

Aquí se vende un libro en el que explican como se hizo el juego **ONE**.

http://www.akari-house.net/key/

06: **Okada syuzou**

Cables SCSI, de Joystick y muñecos mangueros todo 100 Yenes.

07: **FRONTLINE**

Aquí uno de los stands





más interesantes de la Ru. Los payos venden distintas camisetas con el logo de la **MSX Den**

demostrar un poco más lo que comentaba antes sobre la preocupación por vender y no otra cosa. Hay que reconocer que da gusto hacercarse a un stand a comprar algo (aunque sea un abanico con la cara del Nishi por 500 yenes) sólo por lo bien que te tratan y lo amables que son. Es que les estás pagando y todavía te dan como pena y piensas que eres un cabrón por llevarte ese CD que aunque lo has comprado era de él. Es un aspecto que me encanta de los japoneses.



Pensaba que sería dificil acercarme a ellos y hablar sobre cualquier chorrada como hacemos en nuestras Ru's, pero me ha sorprendido el interés que han demostrado TODOS. Al igual que en nuestras Ru's puedes considerar a cada uno de ellos un amigo más solo por el hecho de estar allí. No se si estareis entendiendo lo que quiero decir.

Una cagada como llevarme la **guitarra freaka** sin el **MoonSound** me hizo darme cuenta de lo mal informados que están estos chinos. Resulta que me puse a buscar un OPL-Dolar entre los expositores, y lo más triste no fué que no encontrase ninguno, sino que muy muy pocos supieron lo que era. Quedé bastante sorprendido, porque cuando fuí a la **MSX Festa** vi muchos y ahora es como si se los hubieran comido.

Para acabar y a modo de curiosidad, comentar lo dificil que se le puede llegar a hacer a un japonés tener que ponerle un nombre a su Club. Durante la Ru decidí hacer una pasada por los distintos stands, y hablar un poco sobre lo que hacen y lo que presentan, y claro, necesitaba saber los nombres de los clubs. ¿Pues os podeis creer que casi todos o tenian 30 nombres todavía por decidir o ninguno porque nunca se les había pasado por la cabeza? Era una de las preguntas más dificiles de responder por los expositores, y yo claro, me partía ante tales conflictos que podía llegar a ocasionar entre los miembros del club.

trario que Nishi él parecía no estar tan acostumbrado a hablar en público, y por nervios o emoción se pasó 10 minutos largos con los ojos lagrimosos. Encima la gente no paró de hacerle fotos durante un buen rato.

Matsushita nos explicó lo bueno, bonito y barato que es el sistema operativo **Elate**. Pero parece que no consiguió convencer a mucha gente. Como ya os he dicho **Elate** será el utilizado para diseñar el emulador de MSX.



Mucho de lo mismo y Matsushita acabó cediendonos el turno para que les hicieramos preguntas. Destacar solo la del Traka: "Para promocionar más el nuevo MSX, porque no usar tias en bolas?" a lo que Matsushita respondió "Hombre, todo lo que sea para recaudar gente será bien recibido."

Oir hablar de MSX de la boca de Nishi o de la de Matsushita es bastante distinto.

Yuu Land 2000, con la cara de Nishi pintarrajeá, o simplemente un "MSX" por 1000 Yenes. Además venden abanicos del Nishi y Matsushita, y atención: libros para niños hechos por uno de los miembros del grupo. Cosas raras como recopilaciones de todas las hojas informativas de **Gigamix Express** a 1000 pelas, y su revista **FrontLine** numero 4 (de marzo del 98! más retraso que nosotros!!)

Pero sin duda lo importante del stand es el tan esperado **Pleasure Hearts**, a 2000 yenes.

Este era uno de los grupos que optó por meter un PC portatil con el emulata. Por curiosidad y para ver hasta donde pueden llegar, les pregunté si el juego **Pleasure Hearts** lo habían programado también bajo el emulador, y atención a lo que me contestaron: "Bueno, en realidad no lo hemos programado nosotros, es de otro miembro que hoy no ha podido venir, y nosotros se lo vendemos. Sobre si programa en MSX o en el emulador de MSX pues... no sabemos nada."

http://www.kt.rim.or.jp/~f_line/

En mi opinión Nishi habló friamente tomando el MSX como una nueva via para ganar dinero, mientras que a Matsushita se le veia más interesado por el hecho de darle otra oportunidad al MSX que por otras cosas ($).



Y la Ru acabó, y todos nos pichatristeamos, pero... un momento, Matsushita no ha firmado mi camiseta!. Y me dirigí a él, le dije lo bien que me lo había pasado, lo contento que estaba de poder haberle visto, a él, Nishi, y todos los allí presentes. Y con tra esto lo conseguí, Matsushita cogió el rotulador

gordo de mi mano, yo me di media vuelta, y una pedazo de firma cubrió toda mi manga derecha. Y eso no es nada, porque nos hicimos una foto, y con la escusa de que no estaba bien regulada la entrada de luz, conseguí hacer otra más. Si señor, nada me podría haber causado tanta satisfactancia, ¡prueba conseguida!

Concluyéndonos de aquí: Una reunión muy divertida, con cosillas para comprar, mucha gente a la que conocer y la posibilidad de ver (y tocar algunos) a Nishi y Matsushita. Una reunión que hubiera sido considerada mucho mejor si ninguno de nostros hubieramos esperado de ella las cosas que se contaban. No vinieron miles de personas, no hubo MSX nuevo, no hubo MSX Magazine (poco time=0), y pocas novedades. Pero aun así y comparandola con otras reuniones Japopayeras a las que he ido u oido hablar puedo decir que fué, para mí, la mejor.

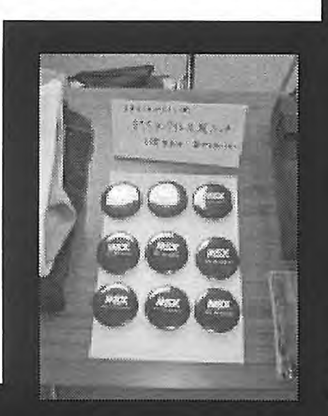


index.html/

08: Oh... no existe...

09: **Syntax**

Himamura Hideki está al cargo del stand (pss! llámale "Megane San", que le mola). Venden el último **NV** (100 y 101 - Julio y Agosto) por 2000Yenes, y los antiguos recopilados en años, pudiéndote gastar hasta 12000 yenes en una de estas.



Una de las novedades son unos jueguecillos parodiados de la Game Boy muy wonders y divertidos por 500 yenes cada uno.

Por cierto, otro stand con portatil...

http://homepage1.nifty.com/syntax/menu.htm/

10: **Poplight**

Creo que este stand y el de **Syntax** estaban juntos.

http://www.geocities.co.jp/siliconvalley-bay/5798/

11: **M Batchi Seisakusyo**



(Kari)

Lo siento, no tengo memoria de elefante.

12: **Inaga An**

Joer, como me voy a olvidar de este? este es el payo que vendia ROPA!!! y además fijo que estaba usada!

Sin contar con los cochecitos de estos que se compraba el Néstor, muñequitos, fi-

guritas extrañas y libros con - por lo menos- alguna que otra referencia a los **MSX**.

13-14: **ESE Artist's Factory**

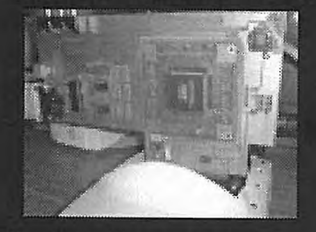
Por fin, el tan esperado Stand de ESE!

Dos monitores, Turbo-R's de



verdad, **Mega-SCSI**'s a pala punta, y su nuevo MSX-Proyecto al uso, con tarjeta de vídeo, sonido y un Nemesis de casa instalado en la propia placa para ir testeando. El stand más visitado de toda la reunión. Y el





Tsujikaaawa que guaaapo, que ya tiene noooviaaa. Joer, pero si parece un chavalín! cómo puede saber tanto?!



http://www.hat.hi-ho.ne.jp/tujikawa/ese/

15: **Do-Ragon Softwork**

Aquí se vende teclados de repuesto (entiendase por teclado las membranas con las teclas) y chips (de video, memoria, etc).



http://www.pure.ne.jp/~dorasof/

16: **Matra**

Hombre! El niño de pelo azul presenta a los chinitos el **Arkanoja**, el **Ses bun buni** y por si fuera poco la novedad matrera que está dando tan-



to que hablar: **Moskow 2024** (por 10 años...)



Los chinitos pueden enviciarse en el stand, siempre y cuando la Chiho o la Jai no estén enviciadas desnudando a la Zenicero.

http://matra.cjb.net/

17-18: **Hnostar Japon & Asociación de Amigos del MSX**

Al cargo del hombre agonizador y su amante se presentan las últimas Hnostares, y el último juego de **UMAX** "noseké world". El hombre agonizador fue uno



de los que mejores negocios llevó a cabo durante la Ru. Todo un hagome de los cargomes.

http://www02.so-net.ne.jp/~saka/ide/index.html/

http://www.aamsx.org/

19: **PopCorn**

Lo siento payo!

http://www2.ocn.ne.jp/~nishikaw/popcorn/index.htm/

20: **Tako-System**

Estos presentan un video con las pasadas Ru's, pero con

la novedad de incluir efectos especiales, animaciones hechas con ordenador y algunos chistes malos.

http://www.interline.or.jp/~akao/

21-22: **GigaMix**

Me ha decepcionado un poco este stand. Vale, traer un portatil queda feo pero te ahorras el traer una tele... pero es que estos tios han traido un PC con torre!!



Venden algunas utilidades y manuales para estas. En el PC, el Magical rulando.

http://www.gigamixonline.com/

23: **Packen Soft**

Venden CD's de música con temas del Nemesis y Salamander en versión MIDI. Un poco flojos para mi gusto.



http://member.nifty.ne.jp/y-ohta/packen/

24: **Yamato Hiroyuki to sono ichimi**

Este es un usuario que vende CD's de muy buena calidad con temas propios, no relacionados con el MSX, pero que tienen su duende. Algunas de las canciones están cantadas por él y un amigo suyo.

http://www.interq.or.jp/mercury/yamato/

25: **Inuzorisya**

Estos venden revistas muy japonesas, de estas que las abres y no ves más que Kanjis, con margen 0 y fotos -1. Todo un reto para los que creen que saben japonés. De contenido, ??.

http://www.tim.hi-ho.ne.jp/y-shiragami/

26-27: **Mo Soft**

Solo venden material antiguo, nada nuevo. Es una lástima porque todo lo que hacen es de muy buena calidad. Y más lástima el no haber traído a las vacas locas...



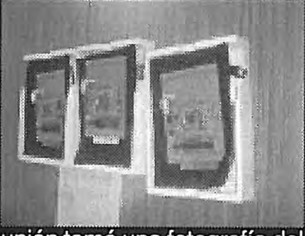
http://www.din.or.jp/~mosoft/

28: **Dreams**

Otros payos que venden CD's de musica. De estos no os puedo contar nada porque no pude escucharlos.

http://www5a.biglobe.ne.jp/~cocotti/dreams/

Y me dejo el stand de la entrada, con dos chinitas (Mamá oso y la Kika), destinado a dar panfletos a todo aquel que se pase y a contabilizar el número de visitas. Durante la re-



unión tomé una fotografía del contador y marcaba más de 700 visitas (de gente distinta, porque lo investigué), al final de la reunión podría haber llegado a las 800 visitas. Y luego hay que sumar la



gente de los stands y organizadores (que no pasaron por el contador) y que pueden llegar a las 70-80 personas.

A parte de los stands mencionados se montaron otros de buen rollo, donde se presentaron unos prototipos de tarjetas de red y unos algos al estilo de la **Z380** del **Padiácula**.

SaveR



Anda que no me favorece este tio a mi lao...



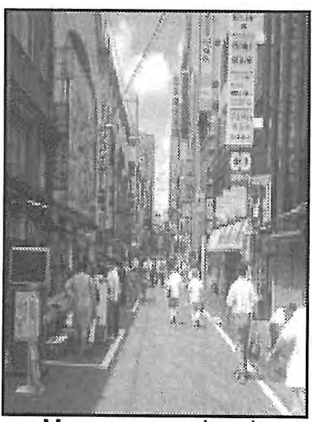
Akihabareando en...
AKIHABARA

Ejinnes que estamos en **Japochina**, concretamente en **Machida**, ya que aquinnes vive la Yiyolis y por lo tanto yo. Un dia aparentemenente cualesquiera donde los chinitos ya lleban 2 o tres horas trabajando mientras yo desayuno chiholeado unos fideos picantes con una lata de Coa-Cola de 100 *mililitres*.

Hoy tenemos un dia gris y hace un poc de fred, es adire: tenenos las condiciones perfectas para los payofones que tengan un poco de time=0 puedan programar con su maquinita obsoletizada. A mi propia by self si algo le sobra es tiempo libre, peeero, no voy a programar algo-Manias como normalmente haría. **Hoy me voy de compras!**

Ahora mesmo estico en el metro directancia a **Shinjuku**, barrio de lujurias donde las halla. A mi lado tengo una Shifu durmiendo sobre mi hombro, y seguramente esté teniendo alguna pesadilla porque lo que hoy haremos no le llegará mucho al alma. El resto del vagón lo ocupan chinitos, la mayoría durmiendo (siempre con la voca abierta y doblaos 34 grados) y los otros leyendo mangas (raros, nunca titulos conocidos) o escuchando musicasas con auriculares profesionalizables y MiniDisk o reproductores MP-Treseros.

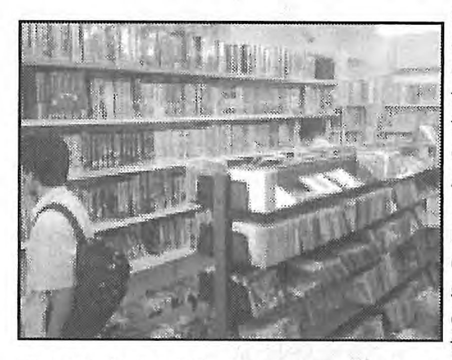
Tal y como dijo el Agonias es increible la capacitancia chinera que tienen los idems para dormirse durante el trayecto y luego despertarse justo cuando llegan a su parada. Yo no puedo dormir porque me he propuesto llegar hasta el final por mi propia by self. Es a dire, sin las indicaciones de la Holís. Además, quién puede cojer el sueño cuando sabe que en unas horas estará en la estación de... **AKIHABARA**??



Manque no es la primera vez y ya he ido otros años y he repetido la frase dos veces pero con otras palabras, el trayecto no se me hace nada pesado, !todo lo contrario! !Me pongo cachondo cada vez que me aventuro en este viaje! Claro

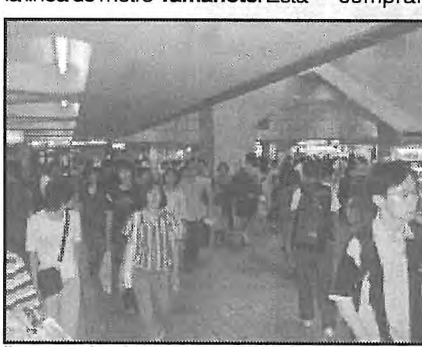


que ...la Chif no puede decir lo mesmo. Por fuera, desde la ventana, ves pasar desde edificios gigantes de empresas importantes hasta barrios al más puro estilo de Ranma, y por dentro, uuui por deeentroooo, pues con

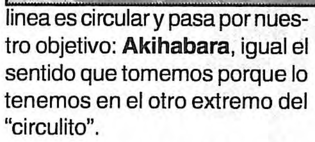


un poco de suerte frente a ti se sienta una chinita a la que le puedes ver las piernas o un tio con un portatil y le chafardeas su disco duro.

Ya estamos en **Shinjuku**. Hemos salido de la estación (como hemos podio) y hemos comprado un nuevo billete para la linea de metro **Yamanote**. Esta

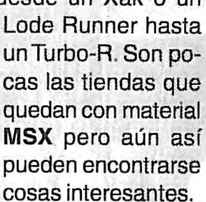


linea es circular y pasa por nuestro objetivo: **Akihabara**, igual el sentido que tomemos porque lo tenemos en el otro extremo del "circulito".

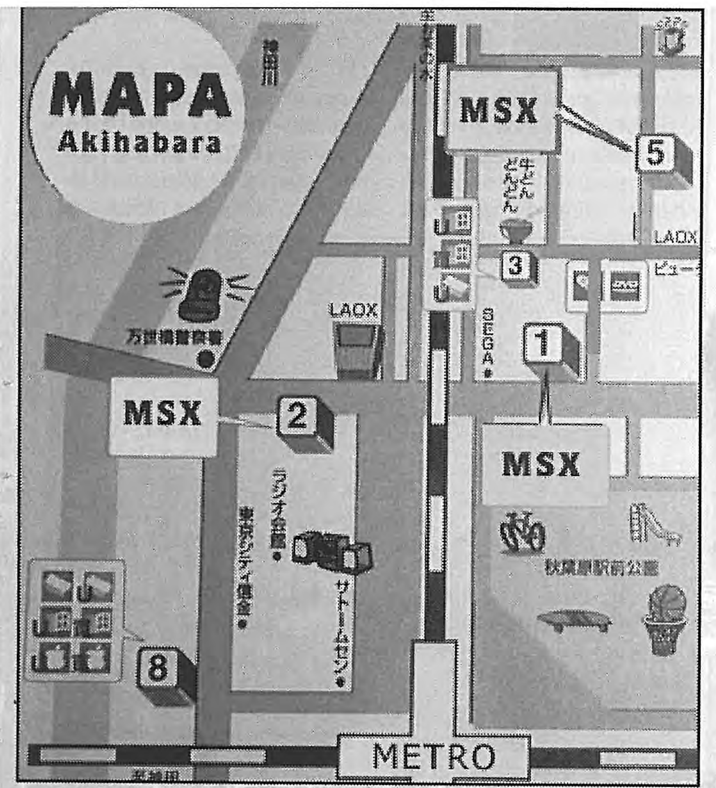


Y otra vez enmetrados. Menos mal que nos ha costado poco encontrar dos asientos libres y ya puedo ponerme a escribir un altre vegade. La próxima estación en la que bajaremos será **Akihabara**, más conocida como la ***"ciudad electrica"***. Como su nombre indica es el lugar perfecto para comprar o vender o simplemente flipar con maquinitas de todo tipo. De hecho es todo lo que podemos encontrar en **Akihabara**, no hay lugar para tiendas de ropa o super mercados. Lo más parecido son Mc Donalds y otros establecimientos de comida rápida. Cualquier maquinita la encontraremos aquí, desde la más obsoleta hasta la más more. Supongo que ahora ya sabeis que coño he venido a hacer aquí.

Exacto, **Akihabara** es el único lugar del mundo donde podemos entrar en una tienda y comprar desde un Xak o un Lode Runner hasta un Turbo-R. Son pocas las tiendas que quedan con material **MSX** pero aún así pueden encontrarse cosas interesantes.



Y ya estamos en **Akihabara**. Desde la estación ya podemos ver algunos de los anuncios de las más grandes compañias pasokonereskas. Tras un cartelito en el que pone **"Akihabara Town Exit"** dejamos atrás la estación y salimos a la illusion city. Todo todo todo osn tiendas de informática, de hecho apenas hay sitio para



simples casitas o pisos donde alojarse para vivir. Estamos en el centro del mundo! todo gira respecto a **Akihabara**!! Los que hayan tenido la oportunidad de pisar este sitio, estarán conmigo en que al verla se te para el cocorazón hasta que por detrás te empuja un chino frenético porque no le dejas sitio para salir de la estación. Es **ACOJONANTE**.

De las veces que he venido ya, se donde se encuentran las tiendas Meskeras. Así que no perdamos más more time y vayamos a por la primera.

MEDIA VALLEY

Primero informaros que no existe ninguna tienda dedicada exclusivamente al **MSX**, sino que son tiendas de todo-todo. Donde destinan una planta para el **MSX** (hace unos años) o una sección como ahora. Manque poc a poc esa sección se está reduciendo hasta tener el tamaño de una estantería situada al fondo, aun así a nosotros los pobres españuelos que nos tenian acostumbrados a que una tienda de informática era una tienda de PCs, ahora esto nos parece el paraiso de los paraisos. Para que os hagais una idea el estado de nerviosismo y excitación que se sufre dentro de una tienda de estas, es comparable al que tienes cuando consigues entrar con 5 o 6 personas más en el cuarto del Antonio y escuchas esos gritos amenazadores que vienen de la cocina.

Al acercanos nos encontramos con cienes de chinitos jugando a los últimos juocos aparecidos en el mercado. Dentro la tienda todo son anuncios, pero entre tanto poster y propaganda hemos encontrado un papelito Din A3, pero no un papelito cualesquiera! es un papelito bendito! Dice tal que *"4 son goku tikitiki MSX makineta"* que traducido al español sería *"Planta 4: Material obsoletizado"*. -Esto solo puede perjudicar mi cartera! (mientras Chiho se esconde tras las estanterias para que no la relacionen con mi propio yo)

Ascensor y vamos pa ribas. Se habre la puerta y se nos aparece un segundo cartelito, este más currao, con colorines y tal. En el nos dicen *"Tienda Akihabaleska se oflese a complal matelial MSX softwalo y haldwalo"* (la traducción la hago directa porque si os pongo *"Chukuru waka wasurenai MSX chiu chiu"* pues no lo entenderiais)

Dentro hay una estantería con unos 50 o 60 juocos para **MSX**. Entre ellos encontramos



Material Mecleskero en las tiendas Akihabareskas



cartuchos sueltos y otros con cajas y manuales. Todos muy bien cuidados. Este año los precios han subido casi el doble respecto al año pasado, así que habrá muchos juegos que no podrán tener un Papá Españuelo. Por si fuera poco, he traido el dinero putas petas, y al pasarlas a yenes me quitan la meitat (Manolo donde están mi yenes!!) Al fondo un reluciente Turbo-R me ha guiñado el ojo, menos mal que la Yolísta estaba mirando pa otro lao. Lo siento (me digo a mi mesmo) ...no puedo dejar pasar esta oportunidad (y saco la cartera), toma chinito, 30000 yenes. Hay otro más, pero ese ya no está en venta, dicen que todavía tienen que decidir el precio.



Le he preguntado al dependienterendiente con que frecuencia viene gente a comprar juegos para **MSX**. Yo pensaba que como mínimo cada semana se hacía alguna venta o compra, pero sorprendentemente el chinito me dice que se venden juegos una o dos veces al mes. Ahora entiendo porque solo ponen una estantería con Meskeses y no toda una planta. De todas maformas con la **MSX Den yuu Land** al caer, se está viendo mucho más movimiento. La semana pasada ya pasé por aquí y había un Turbo-R más, un SD Snatcher y otros cartuchos que hoy han desaparecido. Sin duda alguna los dependientes van a flipar esta semanita.

He seleccionado los mejores juegos y se los he colocado apilados en las narices del dependiente. Primero se ha asustado al ver tal montón de obsolescencias, y luego me ha dicho: *"Son para MSX , ¿Está Bién?"*

Durante la compra he oido a dos chinitos hablar algo sobre el **MSX**, así que me he dirigido a ellos para ver quien coño eran, pero antes de que me pudiesen contestar a venido el dependiente y me ha recordado que no está permitido hablar con el resto de clientes (!!). En la pared un cartelito lo ponía de manifiesto, ni hablar ni pasarse cosas. La Shif me ha dicho que esto es porque mucha gente utiliza este tipo de sitios para llebarse a ninios a la cama. En fin, nosotros a lo nuestro, que los ninios desnudos en Internet ya han pasado de moda. Ahora va de hacerse fotos vomitando y cagando sobre el otro. Eh... de que va mi artículo?

Ahora tengo una bolsa llena de cartuchos y 2 tiendas por delante. Por esta misma calle está...

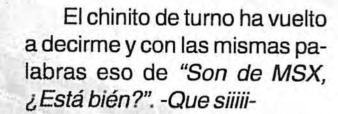
SOFMAP HONTEN

Aquí al parecer hay solo una pequeña sección de cartuchos sin caja. Predominan juegos viejos de **MSX1** y cientos de Yar Kung Fu'ses. Frente a ellos, en





Agenciandose material obsoletizado



un monitor se está presentando un nuevo Dragon Slayer para PC, como curiosidad os diré que tiene las mismas músicas que el de **MSX**, pero tal y como las oimos cuando nos compramos los CD's.

La última vez que vine aquí tenían en un mostrador varios Metal Gear 2 y un Space Manbow. Al no verlos hoy le he preguntado al chinito de la suerte si sabe de álguien que se los haya llebado, o si por el contrario han acabado tirandolos a la basura. Hay que tener en cuenta que además de mi hay un niño con el pelo azul y un hombre agonizante merodeando por estos sitios, y con ganas de comprar lo mismo que yo. El chinito me ha enseñado una estantería bastante escondida llena de juegos, ¡y que juegos!, ¡¡practicamente solo hay Konamis!! Metal Gear 2, Space Manbow (no los habian tirado), Usas, King Valley 2, Pennant Race, Salamander, etc. Todos con cajas y manuales. Bueno, pués... porque no... los quiero todos.

El chinito de turno ha vuelto a decirme y con las mismas palabras eso de *"Son de MSX, ¿Está bién?". -Que siiii-*

Y ya tenemos otra bolsa, esta vez solo con cartuchos de Konami. Alguno de vosotros ha pensado alguna vez que en el año 2000 álguien podría hacer una compra como la que he hecho?. **Lo se, soy un cabrón.**

Tengo las manos rojas del peso de las bolsas, pero no son cualesquieras, así que no voy a dejar que la Chifulis me ayude.

LA TIENDA FANTASMA

Ya solo nos queda una tienda. Está entre por unos callejones y siempre tenemos que dar 300 vueltas para encontrarla. Durante el camino, cerca de la tienda anterior, mi agudo olfato detecta la presencia de una tienda nueva. En la entrada aparece otro famoso cartelito indicando una sección de MSXseces.

Una vez dentro nos damos cuenta que el grado de obsolescencia se reducía a una caja de zapatos con 10 o 15 juegos viejos y a precios de lujuria. Decepcionados tomamos de nuevo rumbo a...

MAX LOAD

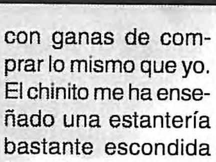
Esta tienda es la primera que encontré, hace ya 3 años, cuando salí con Tsujikawa y camisa-Roj a comprar no se que chip. Es la única tienda que todavía cuenta con una sección de software y otra de Hardware **MSX**.

La parte de Hardware no ha variado mucho desde aquel entonces. Podemos encontrar **MSX** de cualquier generación y otros dispositivos como puede ser impresoras o joysticks. En la última visita que hice con Ag0ny encontramos un Turbo-R ST, un 2+ de Sony y unos 5 o 6 **MSX** de primera generación. Afortunado poseedor del ST y el 2+ fué el hombre agonizador.

La planta de Software si que ha cambiado bastante, hace 3 años la estantería de **MSX** era de las más grandes, con unos 100 juegos, mientras que hoy no llegan a los 20. También aquí como en las otras tiendas, los

Disfrutarás como nunca!

Pero tranquila, yo soy uno de ellos.

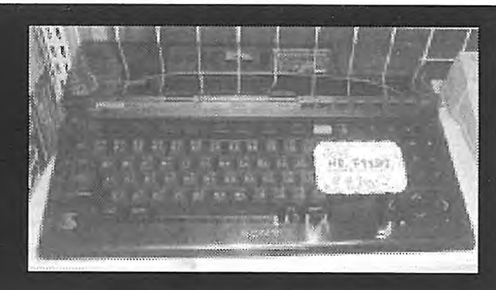


Te llevaré a un sitio que nunca olvidarás...

Solo los elegidos pueden ir!!



Que si un 2+ de Sony, un Turbo-R una impresora HitBit a color... hasta que punto un hombre cualesquiera puede llegar a ser Agonizador?? Lo que está claro es que los dependientes se acordarán de nuestra caras por mucho tiempo.





-Hola señor Chinito

-Hola españuelo

-Quiero comprar tos estos juocos

-Pero que me dices! (españuelo!)

-Sí sí lo que oyes

-Pero si son de MSX! estás seguro de que los quieres comprar?

- Aaah! de MSX? perdón! creia que eran de Pentium 100!!

precios han subido muchisimo.

THE END

Hasta aquí todas las tiendas Meskeras que conozco. Seguramente con lo grande que es **Akihabara**, todavía queden algunas más por descubrir. No hemos hecho más que pasearnos por las calles centricas, donde el **MSX** poco puede dejarse ver, pero ninguna vez nos hemos alejado para ir a tiendecitas pequeñas y antiguas, y que en esas si que tiene que haber cosas.

Finalmente nos hemos metido en Mc Donalds. Lo dificil no ha sido hacer una cola de 40 personas, sino entrar con todas esas bolsas.

Si el maquetador que lo maquete buen maquetador fuera por aquí deberia haber un mapa del centro de **Akihabara**. Espero que ayude a todos aquellos que algún dia se despierten y sen encuentren en estas calles.

Supongo que no hace falta recomendar a todos los que vayan a viajar a **Japón** que se pasen por aquí. Hay que verlo para creerlo, y todo lo que os digan será poco. Si no has estado aquí no puedes imaginarlo. Me gustaría saber si pasar las noches en vela pensando en **Akihabara**, pelearme con la novia una y otra vez por querer ir un dia más a comprar, y simplemente querer vivir por aquí se considera una enfermedad. Si es así que me vayan ingresando si aún estoy a tiempo.

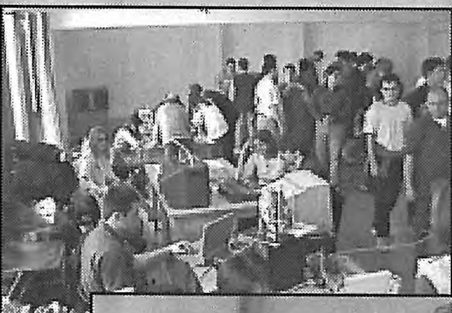
Gracias los chinitos dependientes por sus amabilicencias y a mi Yif por aguantar un dia más.





SaveR

XVII RU de Barcelona



30 de Abril del 2000: ¿Un día cualquiera? Noooooo, ¡Un día de **Ru**! Y no una Ru cualesquiera, *la **Ru de Barna***, la XVII.

Asi fue: el pasado 30 de Abril nos reunimos de nuevo en las *cocheras de Sants* dispuestos a hacer todo aquello que durante seis meses nos reprimimos, y dar así rienda suelta al *Homo Sectarius* que todos llevamos dentro (en honor a la verdad, unos más adentro que otros).



Preambulo al uso



En esta ocasión la expedición isleña superó con creces los anteriores records de asistencia. Nada más y nada menos que ocho (**8**) fuimos los arriesgados expedicionarios que osamos aventurarnos, aun a sabiendas de que no teníamos aseguradas ni la mitad de plazas en la *Fumen* (sede oficial de alojamiento de usuarios auténticos y Antonios al uso). Pero en fin, fuera para bien o para mal,



Si mal no recuerdo, la Ru abría sus puertas, para la gente de a pie, a eso de las 10:00h y, si mal no recuerdo, a esa hora estaba yo tragando los últimos sorbos de *international-colacao* (el alimento de los obsoletos) y peleándome con el **Periscop** por las deseadas tarrinas de mermelada de fresa... ¿Será que no sonó el despertador a tiempo? ¿Será que sonó, y puto caso le hicimos?, o ¿será que nos gusta hacernos esperar? Fuere lo que fuese la cuestión es que al entrar en el recinto, tras el infranqueable acoquine de la entrada (700 oros), el jaleo estaba ya bien organizado. A primera vista se observaba bastante gente, posiblemente más que en la anterior, pero, sobre todo, lo que antes se percibía, desde mucho más atrás, era... el ruido. ¡Dios que escandalo! ¡¡Que alguien llame a la policía!!

Los estanitas:

De izquierda a derecha, nada mas entrar, uno podía hacerse cargo de los siguientes estands, con sus correspondientes estandistas y sus preciados «productos»:

MdeA

Allí estaba **él**, de pie, frente a su estand, con un joystick futurista conectado a su **TurboR**, mirada fija y concentrada... En esta ocasión *Ramón Ribas*, el **Hombres MSX** (*MSX MEN*), presentó en primicia un juego-clon-híbrido mitad *Arkanoid* mitad *Vader* que se vendía en tres empaquetados diferentes. Por supuesto tambien podían encontrarse las joyas de siempre como el *Compass*, *Amateurism*, *Notos*, bla, bla, bla (ver comentarios de las 4 últimas Rus).





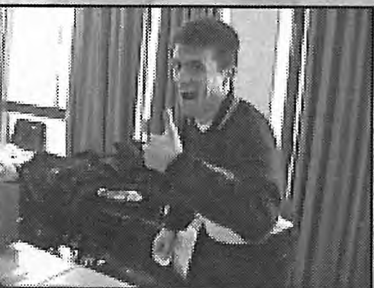
Mesxes

¡¡¡Joder que escándalo!!! La fiebre de los ***manía*** llevó esta vez al *SaveR* a la presentación de su último invento, **Tataku Manía**: un simulador de «*chumpa!! chumpa!!*» con giradiscos incluido (ver artículo al uso (si lo hay) para una mejor comprensión del artefacto). No puede negarse que fue uno de los estands que más llamó la atención y posiblemente hasta produjo algún que otro sofoco y/o desmayo debido a la acumulación de espectadores a su alrededor... (quien dice sofoco dice igualemte dolor de cabeza).

En cuanto al resto de material expuesto cabe destacar la nueva versión de **Neoautoejejome**, **NestorDisk #1**, **Hajiku Manía** y **Hajiku Mania 2nd Mix**, amén de numeros atrasados de **SD Mesxes**. Sin ser merecedor de ningún tipo de mención diré por lo «bajini» que también fue presentado el número 14 del fanzine, número que sin duda hará época por ser de lo peor que se ha publicado desde que se invento el *Page Maker*... Chicos, que quereis, alguno tenía que salir malo...

Imanok

Este hombre demostró ser listo. Listo y sumamente observador. Tras leerse años atrás el comentario que Mato#34 realizó sobre **Rolling Thunder**, del cual rescataría el siguiente fragmento: «*...salió un hombre muy feeeeo muy feo, que me dijo no se qué...*» (ver **SD#10**), contempló la posibilidad de no estar hecho para el tema de las relaciones públicas y la acaparación de posibles clientes.



En esta ocasión pretendía presentar un juego de una calidad muy superior al anterior, y la ocasión precisaba de una estrategia comercial a la altura de las circunstancias, que evitaran comentarios poco afor-



tunados, como los citados por parte de *Mato#34*. Y así fue. En el estand de *Imanok* hicieron acto de presencia dos hermosas señoritas que, bajo la atenta mirada de *David Fernádez* (el hombre feo) realizaron repetidas demostraciones del juego presentado: **Dragon Ball** (ver artículo al uso#2). Por si cabía alguna duda sobre la eficacia de tan elaborada estrategia diré que el propio *Mato#34* fue víctima (voluntaria) y olvidó por completo haber sido él el autor de las citadas calumnias.



¡Esa mano...!

Lehenak

El Norte ataca de nuevo. En esta ocasión no hubo competencia fanzinera, pero la saga de *los Velasco* nos obsequiaron con un montón de EVAs de **Mazinger Z**, el nuevo ídolo de las masas mesxeras. Además se apuntaron a la movida de las **Hajiku Manias** con su propia guitarra (*freaka*) añadiendo unos cuantos decibelios al ya de por si saturado ambiente...

2ª Amano

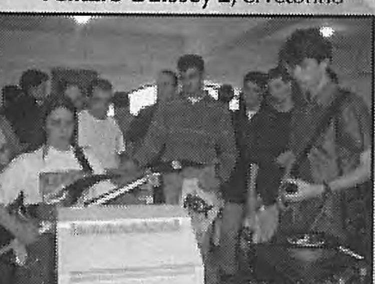
Poco y breve, como el comentario.

AAM

El estand de la **AAM** estaba allí, como siempre.

Hnostar

No en cuerpo, pero si en esencia, **el Club** hizo una aparición bastante estelar. Sus productos fueron de los más deseados y los que antes se agotaron. Representados por *Jose María Alonso* (*Joder, Macho*!) presentaron el **Kyokugen** (v.a.a.u. #3), un arcade «*pseudo-Aleste*» japonés, **Pentaro Odissey 2**, el retonno del pinguino peleón, y Almost Unreal, una «casi» prescindible secuela de la saga *Pumpkin Adventure* y sus sucesores, made by **Sunrise**. [Sí, bueno, esto último ha sido una opinión personal] Desconozco cuantas copias se vendieron de cada juego, pero lo que si se es que apenas una hora después de empezar la Ru se habían agotado los tres, y más de uno se quedó con las ganas de comprarlo.



Moai-Tech

Por los pelos no pudimos asistir a la presentación del segundo juego de este grupo, el **Blue Warrior**, un juego que por lo que sabemos estuvo muy cerca de terminarse para la ocasión, e incluso pudo verse una gran caja de cartón con las cajas y carátulas del juego preparados para ser vendidos. No obstante lo que sí se vendió fue el último numero del fanzine *Moai-Tech (sólo MSX)* que vuelve al formato A5 junto con grandes mejoras en maquetación.



FKD

¡Resurgieron! Cuando ya casi nadie podía esperarselo allí estaban. Pero tristemente

regresaron del olvido para despedirse. ***FKD FAN*** dijo adiós definitivamente con el número 13... ¡pero vaya número 13! Un increíble **FKD FAN#13** dejó boquiabierto a más de uno: portada en color, maquetación de lujo, calidad de imprenta, todo tipo de virguerias y un total de 60 páginas DIN A4 que no tienen en absoluto desperdicio. Lástima, de verdad, que sea el último. Tardaremos en volver a ver algo tan bueno.

COMPRA MATRA

En esta ocasión sólo dos de los miembros de **Matra** se dejaron ver por Barcelona. Ella, *Z-0*, y él, *Star*, fueron los encargados de un estand en el que además de antiguas producciones pudieron contemplarse dos brazos robot manejables con un MSX mediante un interfaz de *Spectravideo*. Mención especial para un clon de **Arkanoid** (v.a.a.u. #4) presentado por *Vader-007* en este estand, que sin duda alguna, saciará los deseos de más de un enamorado de los «rompebloques».





ANÉCDOTAS AL USO

Como anécdota «de exteriores» resaltaría dos cosas:

Por un lado la peculiar bienvenida con la que nos obsequió la camarera del bar/restaurante donde acabamos comiendo el día anterior a la Ru... la señora muy alegre ella, no dejaba de gritar: *«hola chicos!!»*, *«que tal, chicos!!»*, *«bueno chicos!»*, *«que quereis chicos!!»*... me quedé con las ganas de saber lo que dijo si hechó cuentas y vió que uno de nosotros «se *olvidó*» de pasar por caja...

En segundo lugar destacaría las novedades en el ***Ranking de Grandes Usuarios*** que asistieron a la Ru: Estos usuarios son los que, por unas circunstancias u otras, son recibidos con un entusiasmo especial por el público en general.

Este ranking a pesar de no ser oficial, ni haberse realizado con los votos de los asistentes, refleja fielmente los pensamientos y miradas de cada uno de los allí presentes.

En primera posición encontramos a un clásico, el *Capitán Corbata*, que tras un periodo de incomparecencia resurgió de entre el olvido y hasta posó ante las cámaras. Sin duda los aspirantes a ocupar esta plaza se las verán con un duro adversario para conseguir su propósito en futuras Rus.



El segundo puesto del ranking fue peleado por varios aspirantes, pero finalmente tuvo como justo ganador al *Usuario Cualesquiera*, que se ganó merecidamente el puesto pese a us corta aparición.

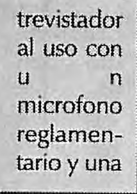


Muy cerca de éste último encontramos al *Hombre de la Venda en Ojo*, personaje prác-



ticamente desconocido, que consiguió una muy digna tercera posición.

Algo desplazado en este ranking de popularidad encontramos al *Option*, que había conseguido llegar hasta las más altas posiciones en encuentros anteriores, pero no pudo soportar el alto nivel de competencia de esta ocasión.

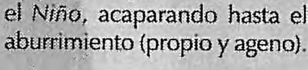


Y muy cerca, ya por último, encontramos al *Niño*, un personaje de corta edad que ha conseguido entrar en el ranking gracias a su insistencia: Allá donde haya un estand con un juego disponible, estará él, el *Niño*, acaparando hasta el aburrimiento (propio y ageno).

Barna TV

Para regocijo de la organización y en especial de algún que otro alto cargo de la ***AAM***, el **canal BTV** de Barcelona desplegó todos los médios técnicos y humanos que tal evento precisaba... ello es, un entrevistador al uso con un microfono reglamentario y una camarógrafa altamente cualificada con cámara de bolsillo tambien al uso. En definitiva, un despliegue a la altura de las circunstancias que se saldó con entrevistas diversas, tomas varias, y un plano muy pero que muy escandaloso del *Usuario Cualesquiera*, el *Capitán Corbata* y el *Hombre de la Venda el Ojo*, que seguramente pasará directamente al archivo...





La vuelta a casa

Hay cosas en la vida que uno nunca podrá olvidar, y los viajes a las Rus siepre acostumbran a dejar unas cuantas experiencias de este tipo. Pero sin duda la que más huella me dejó, o por lo menos, más profundamente lo hizo, no fue el gran ambiente que indiscutiblemente hubo en está Ru, ni tampoco el temblor de las paredes al ritmo de las estridencias del *SaveR*, ni el campotraviesa general vivido dias antes y después del evento... no, en esta ocasión la palma se la lleva, sin lugar a duda, un olor perturbador, prácticamente alucinógeno, aroma sofocante de una amargura inexplicable expulsado alegremente por unos pies, los del *Yombo*, esos pies que aún hoy viven marcados por tan escandalosa experiencia. Nuestro camaróte fue sellado herméticamente y puesto en cuarentena por los próximos 20.000 años.



Solventado este percance, aunque no olvidado, llegué por fin a casita donde me esperaba ella, tal y como la había dejado dias atrás. Allí estaba mi cama, preparada para devolverme esas horas de sueño que inexplicablemente cada vez pasan mayor factura... ¿será que ya no gozo de los superpoderes que tenía al ser capitán?, ¿será que la edad no perdona?... ¿que será, será?

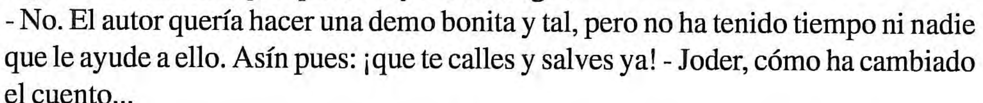
Hasta la próxima, ¿será la XVIII?

Ramoni, ex

Sir Dan



- Hola, salva a la princesa. Adiós. - ¡Eeeh, espera un momento! ¿Es que no hay demo o algo?



- No. El autor quería hacer una demo bonita y tal, pero no ha tenido tiempo ni nadie que le ayude a ello. Asín pues: ¡que te calles y salves ya! - Joder, cómo ha cambiado el cuento...

Pues aquí tenemos el esperadísimo Sir Dan, la aventura al uso tipo Maze of Galious desarrollada por don Zorita (calidad programística garantizada), musicalizada por Wolf (idem musiquística) y grafiqueada por Sutchan (idem grafiquística). En un principio se distribuye con una Futuredisk, manque está previsto que en breve lo venda también Hnostar (seguramente cuando leais esto toda esta información estará obsoleta, pero güé...)

El poblema es que al final el Zorita cualesquiera no ha contado con mucha ayuda para desarrollar el mapa del engendro, y claro, el pobre ha tenido que echar mano a un algo ya hecho... ¿lo adivinais? Sí señor: el Maze of Galious ha sido el afortunado juoco que ha cedido el mapa del castillo al Sir Dan. Pero no lloreis, ¡¡NO LLOREIS!!, que las armas barra objetos barra mundos sí son originalizables e inéditos, manque sólo hay cuatro de los últimos.

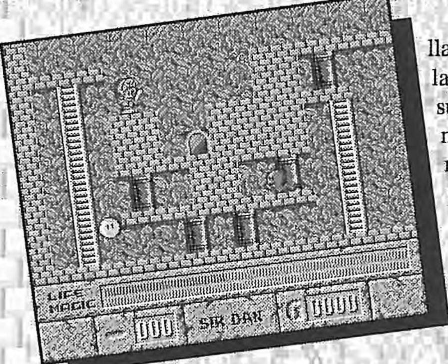
Ademore, por todo el castillo hay gente que te va a ir dando pistas sobre el desarrollo del juoco, asín como lápidas que facerán lo mesmo a condiçao de que previamenta hayas encontrado la lupa, claro.

Manque lo que más mola deste juoco es romperse el melonar para desentrañar los misterios que esconde (manque no hay pa tanto, es más bien facilillo), sus voy a contar a lo menos cómo llegar al primer mundo. Amos que nos vamos pall :

Empezamos en la misma pantasha en la que lo hacíamos en el MoG. Lo primero que debemos facer es dar un garbeo para recolectar algo de dinero y encontrar los cuchillos, arma indispensable cuando no podemos atacar cuerpo a cuerpo con la espada por defecto (por cierto, el dinero nos servirá para grabar la partida en las tiendas al uso diseminadas por el castillo). Ipso facto seguido hemos de encontrar un especimen del que nos hablan algunos de los payos que merodean por ahí: un slime que no salta. Nos cargaremos a todos los enemigos de esa pantalla menos al propio slime, tras lo cual aparecerán unas botas que nos permitirán saltar más alto.



Ahora nos encaminamos hacia esa pantalla, cerca de la de inicio a mano izquierda, en la que un payo nos decía "casi llego ahí saltando". Pues bien, gracias a las botas nosotros sí llegamos (¡joooodete!), asín que saltaremos y nos iremos a la izquierda



(¡omola, si cambia la música y todo!).

Si subimos usando el ascensor nos encontraremos una espada clavada en el suelo. Bueno, volvemos a coger el ascensor y de paso que etksploramos la parte inferior encontraremos un payo que dice que "ni un terremoto movería la espada". ¡Ju ja! Eso lo veremos. Volvemos a la pantalla de la espada, nos colocamos justo encima y esperamos un pixel. ¿Y qué es lo que esperamos? Pues eso: ¡un terremoto! Si estábamos encima de la espada, cuando termine el idem podremos coger la espada, que en realidez es un "refuerzo de espada" y nos permitirá, atención: romper muros falsos, que hay unos cuantos en el castillo.

En esas conditancias ya podemos buscar la llave del primer mundo, que según una lápida de esas, "est á muy escondida". Bien, ¿te acuerdas de dónde estaba la cruz sólo de matar a Galious -gracias- en el MoG? Pues justo ahí está la llavecita. Y cuesta cogerla porque hay lava en el suelo y bla, bla. En tus manos lo dejo, mis máximos respetos a ese aspecto.

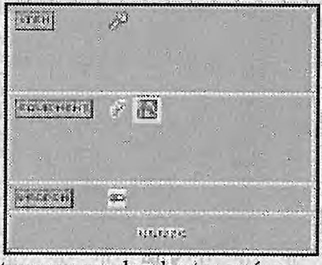
Bien, para llegar al primer mundo hemos de ir a la pantalla donde te daban los passwords en el MoG, y desde ahí a la de la izquierda. Poblema: hemos de saltar un muro muy alto, no llegamos, y según la lápida hay que saltar dos veces. ¿Lo cualo qué? Que no cunda el pánico: vuelve a la pantalla del slime cobarde y baja dos pantallas, hasta donde veas muchos caballeros paseando. Aquí hay un muro falso que una vez destruido te permitirá recorrer más castillo y recoger más cachivaches. Además un payo te dice "el viento aparecerá si esperas quieto en cierto lugar", y otro te suelta "hay un lugar especial con dos banderas". ¡Más claro, secta! A la pantalla de las dos banderas se accede desde el ascensor de antes (el que nos daba acceso a la espada), nos colcaremos entre las susodichas banderas y a los pocos segundos aparecerá el viento mágico, que nos permite dar un salto doble (como en el Usas cuando estabas contento). Ojo: sólo lo podemos usar una vez, pero una vez gastado podemos volver aquí y cogerlo otra vez.

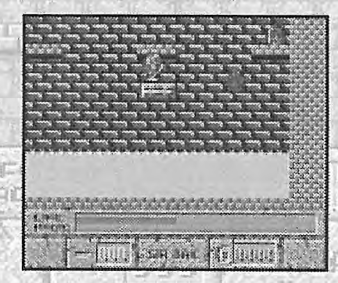
Pues ya lo tenemos todo: volvemos a la pantalla del muro alto y la saltamos sin poblemas, exploramos un poco para seguir cogiendo cachivaches, y cuando nos cansemos entramos en el primer mundo, a cuya puerta se accede desde una pantalla en la que hay un ascensor vertical y otro horizontal. Por cierto: tranquilo, los gráficos de los mundos no son del MoG, pero...

En los mundos el objetivo es el típico: encontrar al malo maloso y deshacerle la dentadura a patadas. Pero claro, antes has de encontrar la llave de la puerta de su casa, y seguramente para encontrar la llave antes necesitarás otros objetos tales como puentes y cachos de escalera y bla, bla...

Bueno, pues en concluctancia: que omola y que

lo compres, porque manque el mapa sea copiado del MoG y al final el juego se haga tan corto, es divertido y tal, y está bien hecho. Un penúltimo apunte: en este juoco también hay una cruz, necesaria para pasarte el último mundo, y te va a costar un poquillo encontrarla (a mí me



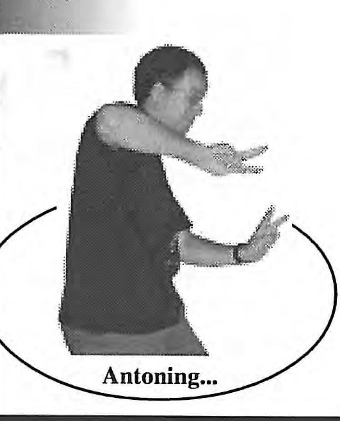


tuvo que ayudar el autor, qué vergüenza...) Y el último apunte, sobre lo que encontrarás tras pasarte el último mundo: a don Zorita se le ocurrió la idea mientras jugaba al Ark a Noah... así cualquiera...

Eso: compres, juegues y diviertas(te). Hasta el Sir Dan 2.

Afotología tomada directamente de la Jome Zoristera. Más información Sirdanciera en:

www.terra.es/personal/dzorita

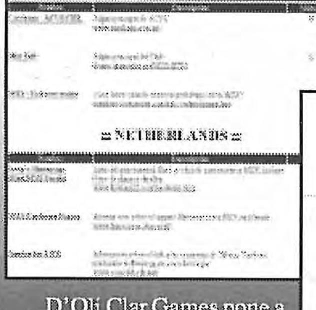


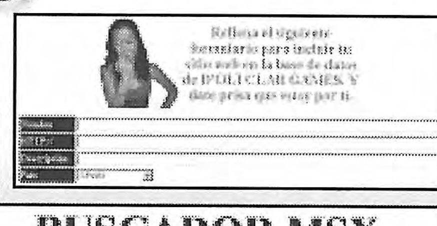
Antoning...

MSX Sagashter

Hombre sabio que estás buscando lo nunca visto. Hazte más cargo que nunca y utiliza el primer buscadero Españuelo!!







BUSCADOR MSX

D'Oli Clar Games

Konnichi wa!

Por favor, escribe lo que quieras buscar y pulsa sobre el botón.

Search



D'Oli Clar Games pone a tu disposición el primer buscador español exclusivamente de MSX en Internet. Con más de 300 páginas, 1300 enlaces y la posibilidad de poder incluir tus nuevos sitios de forma rápida y gratuita.

MSX Sagashter cuenta también con distintas categorías, secciones, etc, que hacen la busqueda mucho más morere. A que estás exasperando?!

www.doliclargames.com

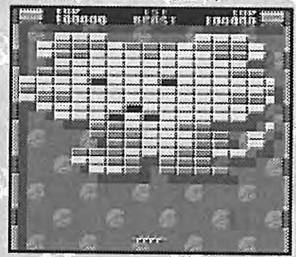
ARK-A-NOAH

ALGUIEN HA COMPRADO MATRAAAAAAA!!!!!!!!!

Y enresulta que ya tenemos un algo más pa comentar. Ni más ni amenos que el Ark A Noah!!, un producto del conglomerao de entes del MSX a saber: *Matra*, *Buck Ministry*, y *Hostile Apostle*, todos ellos a partes iguales y en proporciones desconocidas.

Ante la magnitud de tal evento, nesta ocasión city nos hemos tomado la libertad de designar a todo un equipo de pruebas exclusivo para este producto, fruto del gran prestigio que está alcanzando **COMPRA MATRA!!!** en el mundillo del Sistema. Este equipo se componía de

un *probador-piloto* que interaccionaba con el producto, y de un *system manager* que almacenaba todas las impresiones recibidas por el *probador-piloto* en tiempo real y confeccionaba los planes de trabajo/pruebas.



Tras una larga sesión de pruebas, como no se recuerda desde

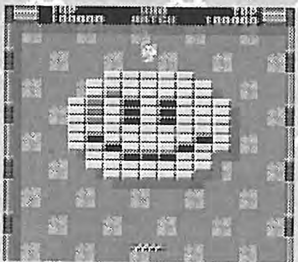


COMPRA MATRAAA!!!
COMPRA MATRAAA!!!
COMPRA MATRAAA!!!
COMPRA MATRAAA!!!
COMPRA MATRAAA!!!
COMPRA MATRAAA!!!
COMPRA MATRAAA!!!
COMPRA MATRAAA!!!
EL OPTION A COMPRADO MATRAAA!!!

tiempos inmemoriales, los datos recogidos eran minuciosamente desmenuzados y analizados. Los resultados obtenidos en las palabras del probador son los siguientes:

"Se nota que es un plagio muy plagio".

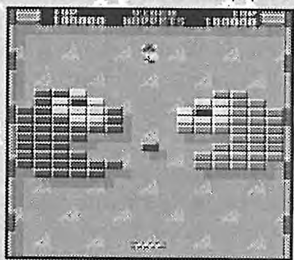
Los datos objetivos (ejem...) sobre el juego intercambiados via módem biotrónico por el *system manager* con el producto mismo puede dar lugar a una cantidad de información descomunal, capaz de emborrachar de conocimiento al más osado NéstorAlguien.



Son los siguientes: *"El producto posee una gran calidad técnica, en tanto en cuanto se refiere a la técnica en sí misma. No sólo en eso, si no que además se consigue dotar al producto de ese ambiente que impregnaba a las grandes producciones de los coin-op de una generación pasada: el uso del color, las fuentes de las letras, la presentación... La calidad de gráficos y efectos sonoros es buena, pero además éstos se orientan en una buena dirección. Durante el juego la impresión técnica es igualmente buena: nada reprochable, ningún fallo. El producto está bien realizado. Aunque tal vez no sea suficiente para jugar a un Arkanoid de toda la vida con el atractivo de una idea nueva."*

Destos dos tipos de conclusiones se desprende una cantidad dinformación... y ya está.

Es imperecedero el número de vías erróneas que cualquiera podría tomar, perdido en la maraña del saber. No sufras! El equipo de pruebas ha trabajado incansablemente durante largas jornadas de análisis, y aquí tienes la valoración global del producto:



"Mola, pero se nota que es un plagio muy plagio"

Y si te interesa otro tipo de información te compras una competencia.

Hasta otra!

Matotrenti-totrentaicuatro

Pleasure Hearts

Comentario Pleasurero Herteo

Unaltre juocamen que me a de traje de Japochina en la Ru Denyulera. Este es una especie de Kyokuyo segunda parte, pero mucho mejor facido. En la primera parte (el Kyokuyo) los graficunis eran mierdoskis y los esprites además de eso, tenian muy pocos colores y era facil confundirlos con el fondo (hasta tu propia nave). Todos aquestos pobblemas han quedado resueltos en el Pleasure Hearts.

Y si seguimos comparandolo con su antecesor, podieramos o pudrieramos decir que este nuovo juocamen tiene los graficunos más wonders, las músicas más fulosas (aunque todavía tiene pocos temas), el enviciamiento a aumentado y el nivel de ficultad ha bajado muchio.

Pleasure Hearts hace uso masivo de cienes de scrolls ulta rapidos, doscienes de sprites guolando, y trescienes de naves giravueltando por la pantalla. Todo junto y muy bien conseguido.



Hay dos tipos de shotenupses, los tipo "Nemesis" y los tipo "Aleste". Mexplic: Los de tipo "Nemesis" son aquellos en los que tenemos que esquivar y trazar estrategias para matar a cada uno de los malos. Al contrario, como tipo "Aleste", lo que importa es matar a to dios así como te vienen y procurar quedar el último. Pues bien, Pleasure Hearts es de este último tipo pero a lo bestia, hasta el punto en que mientras juegas hay momentos que te preguntas eso de "Donde coño estoy!!". Si en un juego normal te disparan 10 balas por rafaga, aquí serán 200. Si aparecen 50 naves, aquí te saldrán 300 y en todas direcciones. Otro curiosidez es la puntuación que recibes al matar pallitos, ya que en Pleasure Hearts se habla





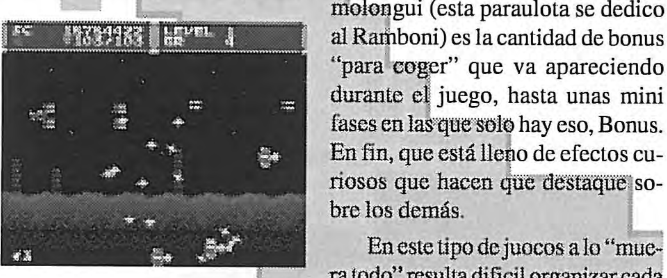




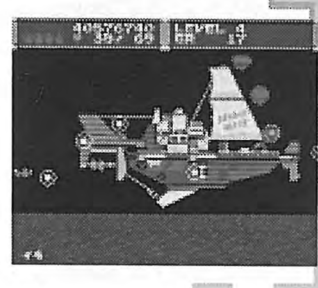


de millones de puntos como si estubieramos jugando a un Pinball (sescriu ehinnes?).

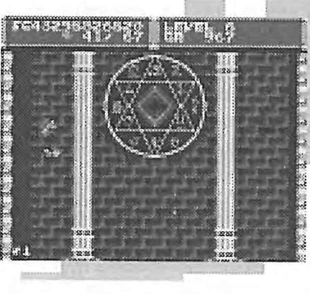
Sobre los monstruos de final de fase decir que han mejorado bastante tanto en aspecto gráfico como en sus técnicas de combate (joer...), siempre acaban sorprendiendote de alguna forma. Otra cosa bastante molongui (esta paraulota se dedico al Ramboni) es la cantidad de bonus "para coger" que va apareciendo durante el juego, hasta unas mini fases en las que solo hay eso, Bonus. En fin, que está lleno de efectos curiosos que hacen que destaque sobre los demás.

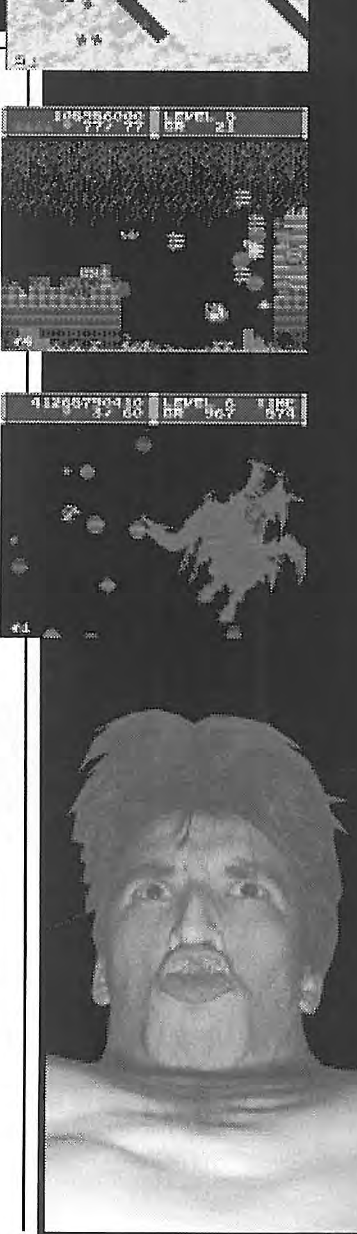


En este tipo de juocos a lo "muera todo" resulta dificil organizar cada una de las fases y tienden a dar un aspecto monótono y aburrido, peeeero en Pleasure Hearts queda bastante bien definida esa zona inicial donde nos armamos hasta los dientes, la zona destroy, la más destroy, el preparate que bien el boss, y el boss yastakí. Algo que es de agradecer.



Pero no todo brilla tanto como la cabeza del antonio. Pleasure Hearts también tiene sus cosillas que dan mal rollete chapuzero. Ehinnes pues lo corto que es el juecamen, porque en onlicamente 20 minutos te lo has acabao y encima te sobran n creditos. Pero eso sí, te lo has pasao de granos.





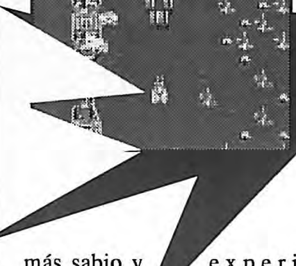
UN HOMBREEEE!!!!

Kyokugen
The ultimate Conquest

LA HISTORIA

Fue una noche fría y oscura, hace muchos años... estábamos toda la tribu reunida alrededor del reconfortante fuego, escuchando con atención las inquietantes pero a la vez cautivadoras historias que el anciano sabio MdA contaba sobre los misterios y prodigios existentes en tierras lejanas y desconocidas... recuerdo perfectamente la historia contada por él en aquella ocasión:

- Existe en una tierra muy lejana que algunos llaman Japón y otros China (pero a fin de cuentas es lo mesmo) un sabio aún



más sabio y experimentado que yo... para que os hagais una idea, incluso consiguió atravesar la indómita barrera del GOSUB...

Una exclamación de sorpresa surgió de nuestras gargantas ante la sola mención de tal prodigio, tras lo cual el sabio MdA prosiguió:

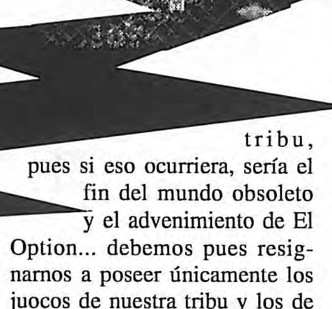
- ...se dice, se comenta, se transmite en banda base, que dicho sabio, de nombre M-Kai, ha estado trabajando arduamente en su laboratorio obsoleto durante incontables lunas, y fruto de dicho esfuerzo y sabiduría ha creado un juoco de una calidad suprema, algo nunca visto desde que el dios Konami nos abandonó a nuestra suerte... un juoco de naves que incluso conseguiría que yo mismo me hiciera cargo en mi propia consecuencia.

- Maestro -le interrumpí yo en un arrebato propio de mi arrolladora juventud-, muchos co-



merciantes y exploradores se adentran a veces en las lejanas tierras de Japochina y algunos hasta incluso regresan con vida... ¿no podríamos encargarle a alguno de ellos que le compre una copia de su prodigioso juoco al sabio, para que todos nosotros podamos deleitarnos y regocijarnos y yo qué sé qué más y me cagon la puta de oros Ramoni?

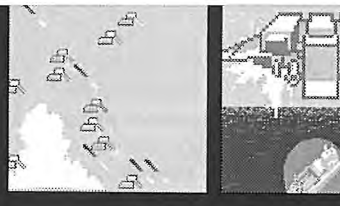
- Ah, mi buen Konamimaanje -respondío MdA con una sonrisa condescendiente-, lo que tú propones ya se ha intentado en numerosas ocasiones... nuestras más preciadas joyas y nuestros más valiosos tesoros heredados de generación en degeneración le han sido ofrecidos, pero el sabio rehúsa todos y cada uno de nuestors algos... parece ser que sigue una extraña religión o culto según la cual no puede permitir que ninguno de sus juocos sean vistos por alguien externo a su

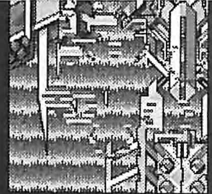


tribu, pues si eso ocurriera, sería el fin del mundo obsoleto y el advenimiento de El Option... debemos pues resignarnos a poseer únicamente los juocos de nuestra tribu y los de la cercana tribu de Jolandia.

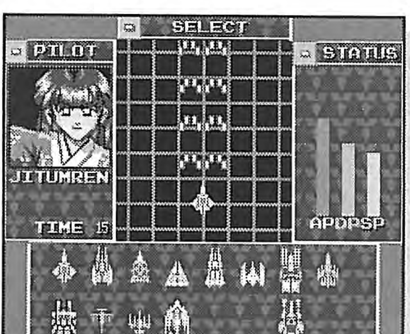
Muchos años han pasado y yo mesmo me he convertido en un venerable sabio... y hace poco, cuando ya ni me acordaba de la historia del sabio y su prodigioso juoco, escuché el característico saludo de MdA en la puerta de mi cabaña:

- Estás zummmbao. - Oh MdA -respondí yo de inmediato al tiempo que le abría la puer




ta-, sé bienvenido a mi habitáculo, ¿qué te trae por aquí? - Tengo una noticia que llenará de júbilo a todos los habitantes de nuestra tribu. ¿Recuerdas la historia del sabio M-Kai? - Pues... sí, la recuerdo - dije, tras rebuscar en mi memoria durante algunos segundos-, ¿qué sucede pues? - Su religión y su cuenta corriente se han quedado obsoletas... y ha decidido vender su prodigioso juoco a las otras tribus del mundo obsoleto.



LA HISTORIA (AHORA DE VERDAD)

Pos eido: que el tal M-Kai es un chino obsoleto al uso que hizo un algo llamado Kyokugen en el 97, pero no quería venderlo fuera de Japochina por si los piratas y bla, bla... (me loxpliquen). Y resulta (eso dicen) que como necesitaba yenes, pos decidió reconsiderar su negancia y vender el juego en Uropa, distribuido por MSX-Info Blad y cajeado + pegatineado por los Tarelistas, como viene siendo alusivo (al uso).

Kyokugen es un mata-todo-desde-tu-nave tipo Aleste con un argumento al menos un pixel más original que la media de algos de este estilamen: pues que estaban unos ninios en un barco de excursión o algo asín, y de repente van y les atacan unos extrapastetes y embarrancan en una isla, entonces descubren que en la isla hay una base ultrasecreta de naves ultramodernas y ultrawondefulosas muy bonitas y tal, y deciden usarlas para combatir a los malosos esos, que se han empeñado en destruir el mundo (originales que son ellos).

Y la verdad es que el juoco está bien currado y omola eones enteros (manque el sabio MdA diga que después de todo no había para tanto, y los Matrosos digan que es mu malo porque parpadea noscuala interrupción y ellos lo harían mejor pero les duele la barriga y son los mejores y los más guapos y bla, bla...) Tiene buenos gráficos (con un uso intensivo de los sprites incluso pa los enemigos gordos, recuerda en este aspecto al Multiplex), buena música (esto último empezaba a ser bastante raro en los juegos chinos), impecable jugabilidad y nivel de dificultad ajustable, manque el "normal" ya es bastante jodío y te mantiene en tensión, sobre tolo en las últimas fases. ¿Qué más se puede pedir? Mola y mola.



Al empezar a juocar podemos elegir entre 12 naves, cada una llevada por un personaje distinto y con unas caracteriscas propias de tipo de disparo (los hay realmente pintorescos), velocigüespid, potencia de disparo, tipo de disparo especial (de esos que sólo tienes tres y al usarlo matas a tó dios y tienes algunos segundos de inmunidez) y defensa (esto último es un poco raro: no hay barra de energía ni ná al uso, en teoría en cuanto te tocan pierdes una vida... pero si te dan sólo de refilón paece ser que puedes soportar unos cuantos impactos antes de morir, y según el nivel de defensa de tu nave puedes soportar más o menos destos refilones... no sé, cosas raras de los chinos...) Para gustos, RND(-TIME), lo onlyco que os puedo decir es que la nave que a mí me omola más es la de Maki, por-

que es la más rápida, manque su disparo es un laser mu fino que sólo va hacia delante. Pero güé.

Otro algo que le han copiado al Aleste: es posible aumentar la potencia del disparo cogiendo unas capsulitas que sueltan los enemigos al matarlos y que hacen subir un marcador de experiencia al uso (qué curioso, las capsulitas tienen la forma del logo de Matra al revés...), con la diferencia de que no pierdes el nivel alcanzado cuando te matan, ni siquiera si gameovereas y continúas. Hay seis niveles de powerencia, pero es dificililo alcanzar el sexto (sólo lo alcanzarás al final de la última fase, y eso si has recogido cápsulas a mansalva). Un detalle curioso es que hay cápsulas de varios tamaños, según la categoría del bicho que te cargues; por sus bodrios, a más gordez capsular, más puntos subirá la barra de experiencia: las hay de 1, 5, 20 y 100 puntos.

LAS FASES

El juego va siguiendo una historia que se nos va contando entre fase y fase, además cada idem tiene un nombre, y lo idem para cada bicho gordo de final de idem (éstos tienen la costumbre de soltar una frase histórica del tipo "¡Que viene el Option y sus vais a enterar!" antes de diñarla cuando los derrotamos).

La primera fase es mu facilona, casi bucólica: despegamos desde el barco y matamos a unos cuantos bichejos volando sobre el mar, entre barcos e islotes. Truki: cárgate los globos que aparecen al



poco con las ráfagas de balas al uso. Por idem, hay por ahí escondido un pixel azul que si lo encuentras y te lo cargas te lo dan nosecuantosmil puntos. Qué truki más raro...

La tercera fase es... una carrera. Que sí, que sí, que sobrevolamos una autopista persiguiendo un bicho que corre sobre ella y que aparentemente es indestructible. Tú sólo preocúpate de matar las hordas de bichos que aparecen, y de coger las cápsulas con números romanos (manque después también aparecen "S" y "Z") que sueltan, que te darán puntos a pala punta. Porque resulta que el bicho ese sí es en principio inmueible, pero... al llegar a un tunel se estrellará y se morirá él solito. Está zummmmbao. (Por idem, que aquí también hay truki del pixel azul...)

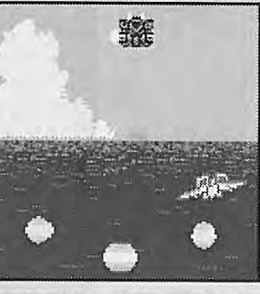


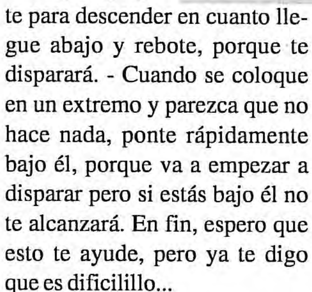
¿Recuerdas la penúltima fase del Aleste 2, en la que recorremos una nave gigantesca parándonos a romperla a trocitos de vez en cuando? Pues así es la cuarta fase, que se desarrolla en los trópicos (que se han convertido en un desierto, ¿ans?). Espero que se te dé bien esquivar balas, o más bien balones, de 16x16 pixels, porque vas a ver venir unos cuantos... sobre tolo, haz buen uso de los disparos especiales.

La quinta: el desastre. Sobrevolamos Tokio, de repente viene un tal "earthquaker" (traducción pedestre: "terremotador"), y eso... provoca un terremoto que se carga todo Japón, y encima después viene un maremoto (¡y menos mal, porque si no se llena la pantalla de color azul, no distinguimos el decorado de los algos que matan!). Sobre todo cárgate las formaciones de bichitos blancos con hélice, porque si los dejas llegar a la mitad de la pantalla llenarán la idem de balas y no sabrás ni dónde estás. Por cierto, ojo al dato: la fecha de la parrafada que aparece tras esta frase es... 32 de diciembre.

Después nos vamos a américa, a una tal Area 51 o algo asín. Mucho tanque hijoputez y mucho bichito rápido que te tira ráfagas de balas es lo que hay aquí, vas a necesitar muchos reflejos. Y encima el malo maloso, un robotejo llamado Tabun... qué mala personaaaaa... hay que establecer una buena tástica para poder apiolarlo, olvídate de ir a saco a por él porque entonces durarás menos que una moneda en la puerta de Bill Gates. Intentaré explicarte la mía, aborejam:
- Cuando se mueva rápidamente de extremo a extremo de la

pantasha, quédate en el ídem izquierdo de la idem. - Cuando se mueva lentamente disparando mucho, muévete tú también lentamente, de forma que te siga pero no te acorrale. - Cuando se deje caer, colócate en una posición elevada, pero prepárate para descender en cuanto llegue abajo y rebote, porque te disparará. - Cuando se coloque en un extremo y parezca que no hace nada, ponte rápidamente bajo él, porque va a empezar a disparar pero si estás bajo él no te alcanzará. En fin, espero que esto te ayude, pero ya te digo que es dificilillo...





En la siguiente fase ya somos la reoxtia, porque le ponemos un dispositivo antigravitatorio a la nave y empezamos a subir, y subir, y subir... observa los globos que aparecen: cuando te los cargues aparecerán cápsulas "SS" de 20000 puntos, ni que decir tiene que has de coger todas las que puedas. En realidad, la táctica más apropiada es gameoverar en cuanto llegues a esta fase y continuar, porque así necesitarás menos puntos para conseguir vidas extras. Te digo esto porque al final de esta fase te vas a encontrar con una pesadilla: un tal P. Viex, un dragón enorme más malo y más difícil de lo que podrías llegar a. Olvídate de acabar con él si no llegas con al menos cinco o seis vidas... ya me darás la razón cuando lo veas...

Bueeeno, y la última fase se desarrolla en el espacio, concretamente cerca de la luna... y no te cuento lo que hay porque estoy cansao de teclear y asín de paso le añado suspense a la cosa... pero no esperes un comité de bienvenida precisamente. Algo: no te dejes engañar por el tamaño de los enemigos finales (que son dos, hermanitos ellos, qué simpáticos...)



KROKEGEN
(Kroketas Generales)

Curiosidad significativa: el juego tiene varios finales, según el nivel de dificultad elegido y según lo bien que hayas jugado (eso dice el manual). Yo sólo he podido ver el final de nivel "E" que debe ser de los peores, porque sólo veo un dibuho de una ciudad destrozada y una parrafada en chiponés... pfff...

Y significancia muy curiosa y que ma gustao mucho: el juego tiene modo "Time attack", uséase, mata y destroza lo que puedas en 3 o 5 minutos a elegir, y a ver quién se hace más puntos: ideal para piques con los colegas obsoletos. En este modo no podemos elegir nave, llevamos una especial, y llueven las cápsulas y los puntos por todas partes. Anda ke no.

Concluyéndonos, que es un juoco bien hecho, difícil, enganchante, y con detalles de esos que se suelen echar de menos en este tipo de juocos (el nombre de la fase apareciendo sobreimpreso al principio de la idem, el recuento de puntos al final de la fase -por cierto, si te la pasas sin que te maten te dan puntos de bonus- acompañado por un comentario de la jugada por parte del personaje elegido, las explosiones megahiperultras de los malos gordos...) Uséase que recomiendo su adquisición. Va venga, verás lo contentos que se ponen los Tareloides cuando les llames diciendo que quieres ser su amigo y de paso comprarles un algo.

El Antonio 2000



"Miralo, que guapo es... (se divierte mucho)"

Tataku Mania

機械MSX音楽鼓心

Aquí estoy una vez más para presentaros un nuevo juego también de mi propia haciencia. Como veis, atrás quedo aquella oscura leyenda de que el SaveR nunca acababa ninguno de sus juegos, y todos quedaban en proyectos de corta duración, sustituidos siempre por nuevas ideas o problemas entre él y su turbo Basic.

El caso es que por tercera vez consecutiva he conseguido presentar un juego coincidiendo con los encuentros de Barcelona. Primero fue Kaotika y NeoAutoejejome, luego vino Hajiku Mania, y esta vez le ha tocado el turno a Tataku Mania. Que como vereis, no es igual que su antecesor.

Si hajiku Mania era un simulador de guitarra freaka, a la vez que la version MSX de Guitar Freaks, Tataku Mania es otra mariconada por el estilo pero que esta vez va sobre la emulazancia de una mesa de mezclas, es decir, una serie de controles con los que hacer todo tipo de efectos y un disco para "skrach" (el maketador al uso que me corrija la paraulota). También viene a ser una versión Meskerizada de un juego de Konami, en este caso "Beat Mania", que seguramente todos conocereis, pues parece ser que es la única maquinita de este estilo que sí ha conseguido sobrepasar las fronteras japopayeras y llegar hasta nuestro país.



El comentario al uso:

Como ya he dicho, Tataku Mania se presentó en Abril del 2000 en la reunión Barcelonesca-Mesekisera. El juego se presenta en un solo disketekette, pero que al descomprimirlo en el Hardisk llega chupar 2Mb de espacio. Al igual que con Hajiku Mania necesitamos un Jardisco o similar, un MuchoSound Opelecuatrero y un Turbo-Gran. Aunque está preparado para jugar desde teclado o Joystick, lo suyo es hacerse una mesa de mezclas (con Chuki-Chuki incluido). Si esto de la mesa os puede parecer dificil de hacer, que sepais que tras el nombre sólo se

Sólo un poco más de relleno:

Beat Mania es en estos momentos una de las maquinitas con más éxito en los salones recreativos japochinescos. Vayas donde vayas verás como mínimo una de estas. Al igual que Tataku Mania, Beat Mania también tiene su interface rara hecha con botones y un disco giratorio. Dada la importancia que adquiere la musicalizabilidad en este tipo de ajuegos, la maquineta está dotada de un equipo musicalizable acojonero, con altanbodris de los gordos, y para ambientar aun más unas, lucecitas discotequeras que te van iluminando mientras ajuegas. Una verdadera passada.

La idea de incluir varios discos musicalizables también es Konaminera, por lo que podriamos encontrarnos con "aparentemente" la misma máquina pero con temas musicalizables distintos. Hoy por hoy siguen apareciendo temas nuevos para la version maquinera y Playestera, pero ya no en plan "Pipo Pipo" como podrian llamarlo algunos, si no que ahora parece que Konami se lo ha tomado mucho más en serio y contrata a distintos grupos profesionalizables para que les hagan esas musicasas chumba-chumba (que ya no "Pipo Pipo", ojo).

Además de distintos temas musicales, Konami ha diseñado distintos modelos de su maquinita Beat Manereska, pudiendo encontrar desde una versión de bolsillo (con temas de Mazinger Z o Capitan Harlock), hasta una versión para dos jugadores con dos monitores gigantes situados sobre sus cabezas y con tarima metalica incluida.

BEMANI

esconden cuantro botoncitos y un par de soldaduras que hasta el Antonio sabría facere. Y si no, empieza a pensar a ver que payo/a/fonteta amigo tuyo se metió en una carrera de desarroyo de productos electrónicos militares de alto desempeño, y que acabó de electricista con destornilladores en los bolsillos, y que todavía hoy busca un proyecto con el que demostrar al mundo que sabe hacer algo más que puzzles con fosforitos y reactancias, y le pides que te monte uno a todo riesgo.

Quien conozca el funcionamiento de Hajiku Mania sabrá como jugar al Tataku, y para quien no, pues lo volveremos a explicar (pss! vosotros, los que sabeis jugar, pasar al siguiente parrafamen!)

La idea es tocar los acompañamientos o la melodia principal de cada tema. Para eso tenemos en pantalla una partitura en la que parecen las notas distribuidas en 6 canales. Al compás que la música va sonando, el juego nos indica que notas son las que tenemos que tocar para que todo suene bien. En función de nuestros reflejos y la capacidad para relacionar cada nota con su botón correspondiente, conseguire-



Si quieres saber más sobre tataku Mania o sobre como hacer la mesa de mezclas, entonces visita la página de Tataku Mania en la web de D'Oli Clar Games.

http://www.doliclargames.com/Juocos/Tataku/tamani.htm

Puntos=Puntos+1

Al compás que vamos jugando, el programa nos va valorando la precisión en la que tocamos cada una de las notas. La puntuación va incrementandose si las notas las pulsamos justo cuando la partitura nos lo indica, podemos hacerlo un poco antes o incluso pasarnos de tiempo, y nos la aceptará siempre que estemos hablando de intervalos muy cortos. Pero solo conseguiremos la máxima puntuación si tocamos las notas justo en el tiempo indicado. Una nota bién tocada implica además el aumento en una unidad del combo. Si conseguimos tocar bien 20 notas seguidas el combo llegará al final, consiguiendo así una cantidad considerable de puntos (que asco doy, escribo como el Nestor).

Una vez finalizada la música, y por lo tanto la partida, aparece una tabla en la que nos indica el número de combos que hemos conseguido hacer, además de el porcentaje de notas bien tocadas, mal tocadas, perdidas, etc. Todo esto acompañado de una gráfica mostrando el nivel de hagomecargose que hemos conseguido durante la partida. Si hemos conseguido completar más del 75% de la música correctamente, entonces habremos conseguido nuestro proposito y seremos el Dj más betos.

Las puntuaciones se guardan en el Jardisco, de forma que se conserban todas las partidas de años ha, y podemos ver la tabla top 10 de los Dj más profesionalizables en cada uno de los temas.



mos que la música que estemos tocando se parezca con toda exactitud a la original o por el contrario, se confunda con una de mis decadencias opelecuastreras. De vuestro esfuerzo depende (esto seguro que lo habrá dicho algun sabio).

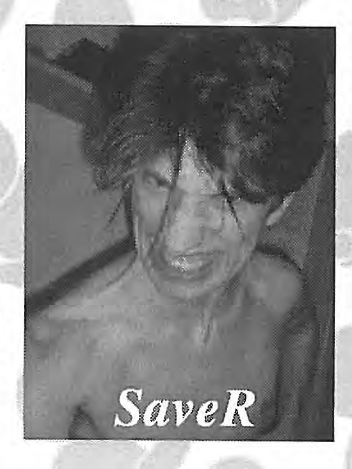
Esta vez el manual juoquero ha tomado forma de fichero tekistero porque su elaboracizacion en papel requiere demasiado tiempo, y duras peleas con el Pajas Maker que no vi oportuno sufrir en ese momento. Pronto aparecerá la versión del manual en Internet para que podais disfrutar de una versión en color y con muchas fotos totalmente gratuita. Recordad también que desde la página web de D'Oli Clar Games podeis hacer cualquier tipo de consulta sobre el juego, que os será respondida con la mayor brevedad posible (dentro de lo imposible, claro.)

Pero sigamos hablando más del juoco. Tataku Mania cuenta con su primer disco musical incluido en el paquete, con 14 temas de autores tan reconocidos como DandAN, oMeGa, Tekkno Crew, n.o.p music factory o Wolf. Pero lo que hace de Tataku Mania un juego interesante es la posibilidad de incluir temas musicales de sus propios usuarios, es decir, que cada persona pueda crear temas nuevos con MoonBlaster y luego exportarlos a Tataku Mania para jugarlos con su mesa de mezclas.

Y que más contaros. Que os animeis y hagais una maquinita de estas, que cuesta poco y luego cuando ya la tienes no hay forma de despegarse de ella, sin contar con lo bien que vas a quedar delante de las chinitas cuando te vean tocándola y encima pasándote las canciones más dificiles.

No puedo acabar este artículo sin nombrar al club Lehenak y agradecerles el interés que han y están mostrando tanto por Hajiku Mania como Tataku Mania, y decirles que así con esas ganas de todo-Mania's da gusto encender mi Turbo-R y ponerme a programar para vosotros.

No olvideis que para cualquier tipo de información sobre Hajiku Mania, Tataku Mania u otras producciones teneis la página web de D'Oli Clar Games en www.doliclargames.com



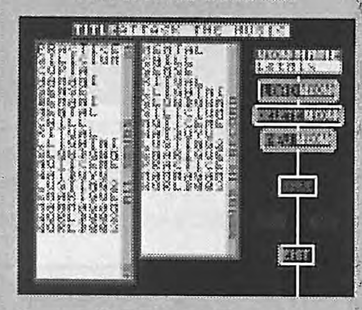
AFOTOLOGIA



Menú principal



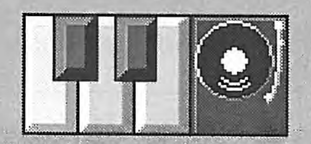
Selector de músicas



Editor de discos



Configurando música



IMANOK

PRESENTS

Final Bout

-EL ENGOKU JUEGO-

El Engoku (y la Bulma).

SaveR: ... **Mato#34**: este es el juego del engoku.

S:Olle Mato, este no es aquel juego que estaba en el stand de las kikas?

M: Había algún juego? Yo solo me fijé en las chatis.

S: Sí, un tal David presentaba lo que aquí comentamos, creo. Molaba?

M: David? Este es el del Rolling Thunder (ver SD#nosecuantos). Parece que ha mejorao un pixel.

S: Mato, o utilizamos otra técnica pa comentar los algos o no acabaremos adenunca...

M: pos empleamos las dos columnas.

Este juegui esta basao en el Dragon Ball, pero tanto da, por que igual podía haber puesto al Engoku y la Bulma y no al Dragon Ball. Sun juego de lucha distante, por que no hay puñetazos ni violencia consumada, si no que es comol juego ese de las cartas del Pechup 8, que uno fa una cosa y lotro fa lotra. Lu que pasa es que aquí es distinto.

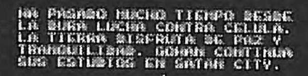


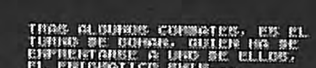
SaveR: Utiliza una técnica que apareció en un juoco consolero y es la de dividir la pantalla en dos cachos, representando así la larga distancia que separa a cada uno de los playeros. Nosotros simplemente nos limitamos a disparar Kames o parar los del adversario. Y digo simplemente porque se hecha en falta poder pegar algún que otro salto o simplemente despla- zarse por la pantasha. Mato, tú.



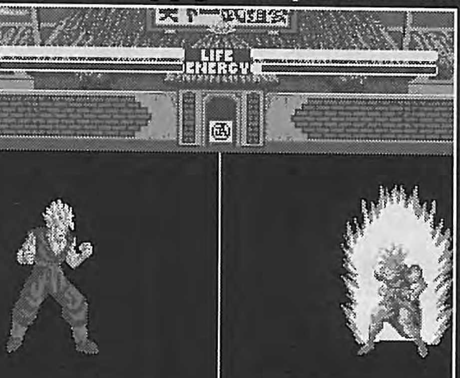
Mato#34: (lo siento he leído el artículo del Sand Stone del Moai #5 y no me puedo contener...) lo que más jode del juego cuando estás jugando es que jode que no puedas manejar las teclas como tú quieres jugar así que te cuesta un huevo aprenderte las combinaciones de teclas que emplearás para jugar. Esto es así por que si pudieras manejarlos no podría quejarme (mejor dicho no me quejo por que tengo que quejarme fijaros que si me quejo es por que antes tengo una razón que me excita a ello, o sea, primero es la causa de la consecuencia), vamos, que no me podría quejar de gran cosa más aparte de esto. Por que el juego esta bien hecho no puedes elegir personajes y eso con los que quieres competir pero no siempre compites con el mismo así que al final compites con quien quieres competir pero no lo eliges tú.







SaveR: Peazo artículos largos que haces. Que difícil me lo pones. Pos que como ha intentado explicacionar el Mat, el playero con el que juegas está en función de la historia real en la bola del dragón esa. Lo más ehinnes del juego es el tamaño kykaijuu de los personbodris, que son muy grandes y tal, y esto siempre sorprende a los usupallos del Mesekis.



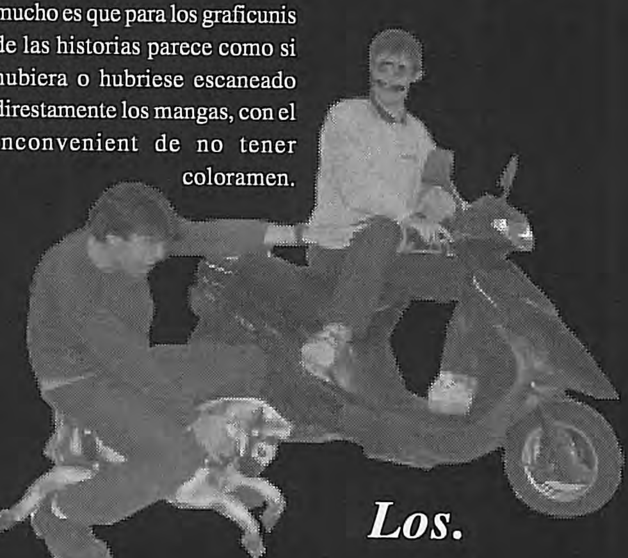
Mato#34: aparte de lo de las teclas que son complicadas como ellas, el juoco está bien hecho y acabado también, por que los menuses que hay (pocos, no es un juego con infinitas opciones pero puedes elegir, si quieres, jugar según la story o al battle mode, que es pa dos jugadores a la vez y cuando juegas al battle mode puedes elegir tú y el otro el personaje entre seis distintos, pero el otro necesitará el puto jo hi estic, y también tienes el menú de la opción de music.

SaveR: Decir también que las musicasas son Dopiqueras y de temas Dragon Bolescos, excepto la del final, que casi que no lo es. El juego es bastante viciante, sobre todo jugando a dobles y pegándoles palizas a los otros kikos. También hay que hablar de los graficunis, que son digitalizaciones en screen 8 de la serie. Lo que no me amola mucho es que para los graficunis de las historias parece como si hubiera o hubriese escaneado direstamente los mangas, con el inconvenient de no tener coloramen.

Pero que os hable el Mato, que os hable.

Mato#34: vamos, que mola mucho. Y amore no era muy caro por que costaba o mil o mil quinientas pesetas, que no es caro. Pero mola más a dobles que no). Adios.

SaveR: Esperemos que David vuelva a presentar algún algo en la proxima Ru, o que en su defecto traiga a sus amigas para amansar al Mato. Si a alguno le ha parecido un articulamen-acabaramos que perdonen las disculpas.



Los.



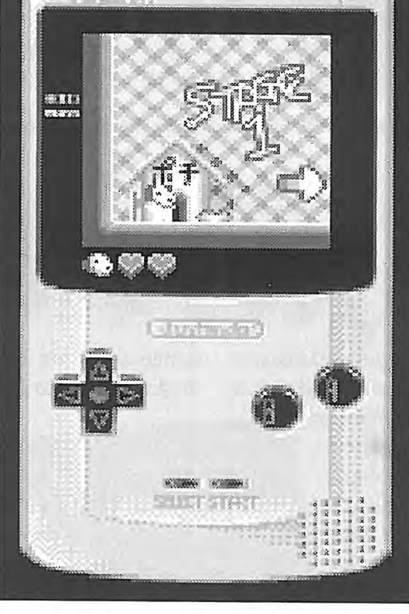
Dog - Fight Adventure

...flípalo

Comentamen al uso. Pos que andaba yo vuelteando por la Denyu cuado Megane san me sorprendió con unos ajuegos no se si de su propia haciencia. El caso es que me dio tanta pena el y su Turbo Gran arrot que dicidí comprarle uno de ellios, para chachipirulearlo en mi Turbo Gran cuando lliegue a Espanhen y para que Megane San pudiera o pudriese comprar un Turbo Gran nuevo, que el sullio yastá decadence. No lo he dich, pero Megane San es miembro de Sintax -pos ya lo dich-.

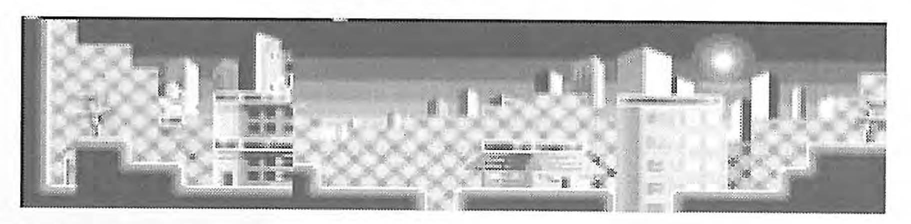
El borejameamiento es que el juoquen se wakarimaska de una version Mecleskera parodiense de lo que sería o seriese el juocuyo originalizable Game Boyero. Por lo que su nombre se wakarimaska tal asin «Dog fight - Adventure» y lueego «Game Over Color», que pa los que pillan el chiste seriese como «Game Boy Color».

Como parodia que es, en nuestro Mesfres el juoco se representa dentro de un graficuni que no es más que la pantasha de una Game Boy, con sus botones y demás. Lo que hace que jugar pueda resultar un poco claustro.



The juoco no es más que el típico idem de plataformas para Game Bodris. Se trata de un perro o dog que ha de saltar, esquivar bichitos, balitas, disparar (po zi-po zi, este perro dispara), y todo para llegar al final de fase donde un aborejameante boss le espera para más de lo mismo.

Pero todo esto que está tan visto, no deja de molar por la mafornanera en la que nos lo presentan. Los graficunis es lo más destacable, son muy muy bue-

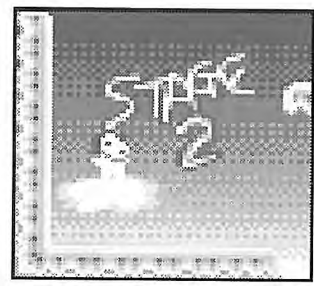


nos y hacen uso del «antialias» por doquiere. Lamentablemenete no se pué a dire lo mateisho de la musicasa, pos solo tiene una pa tol juoco, incluido pa los bosses (Ramo!) y el finalbodris.

Otro inconvenient del juocamen es que además de solo tener 3 fases, estas son más cortas que la picha del Nes... y el nivel de dificilidad es más ridiculamen que también la picha del...





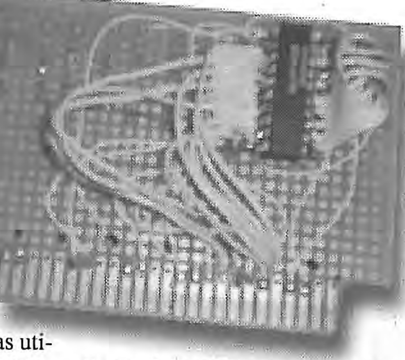


Vamos, un ajuoco desos que suele hacer la gente pa sacarse las pelas facilmenete, pero que tampoc se pue catalagar de malo, sino de simple.

Lo menos wonder de todo es que en la pegatina disquetekera aparezca un rótulo (que asco de palabra) donde aposa: «MSX2 & Emulator compatible». Estos chinos se están pasando ya con el tema este.

Tarjeta Serie

Hace algún time=0 los sectarios dijeron que omolaria hacer un algo para comunicar los MSX por el slot de expansion. Le dieron vueltas al asunto y al final lo dejaron. Pero como que estoy enviciao con los circulitos electrónicos, retomé la idea y la medité. Decidí hacer una tarjeta con un microcontrolador, que tuviera puerto serie y algunas utilidades más, como pins de entrada/salida para controlar otro algo exterior. Al final me decidí a que los MSX se comunicaran sólo por el puerto serie. Aru de aru, el puerto serie tambien fale para cunectarse con un PC o un modem. El estado actual del proyecto al escribir estas líneas es un prototipo de aspecto cibernético al que le falta la programación del microcontrolador y la de un chip de lógica programable, cosas ambas que acabo de terminar hace un par de cigarros. Falta quel Ramoni me programe ambos chicharros pasado mañana, puesto que se pasa por la universidad por la mañana, cuando yo estaré nel tajo, y los grabe. O sea que aún no se si funciona, pero tengo esperanzas. Hice unas pruebas de lectura/escritura de puertos del MSX a base de chicharros de lógica interconectados, y funcionaba. Espero tener el prototipo funcionando pa la Ru de Barcelona, que es cuando se publicará esto, así que ya sabeis si funciona, y yo no. En cuanto a su producción en masa, habrá que esperar un poco más...



Juanjen



NESTORBLADOR

QUINCE MEGAS TIENE MI AMOOORL... (by MEMORIA DINAMICA)

¡Acabáramos daquí al más puro estilo campotraviesa! Hete aquí que un miércoles 1 de noviembre (el día del "Ya lo ven" ese de los yankis go home, o el día de los muertos vivientes o algo asín por aquí) voy y recibo en mi movilófono un mensaje tal que

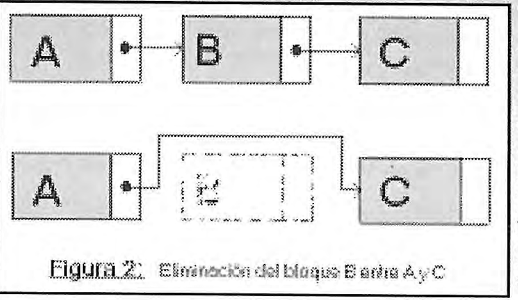


Figura 2: Eliminación del bloque B entre A y C

"Este sábado es la noche de la decadencia, me mandes N artículos pa maquetar en un time=ya sabes — cortesia de www.terra-como-puedas.es".

¡Anda que no mola que te avisen con tiempo, y más en una época tan ociosa para los universitaritos tales que lo! Conclusion city: me las he apañado para tener la tarde del jueves libre, que he pasado íntegramente en mi trozo de cuarto de la fumen programando un algo para la sección de ensamblador, y hete aquí que a las 23:34 (¡caramba!) estoy escribiendo este articulamen acompañativo alusivo (=que es al uso).

"QUINCE MEGAS TIENE MI AMOOORL..."

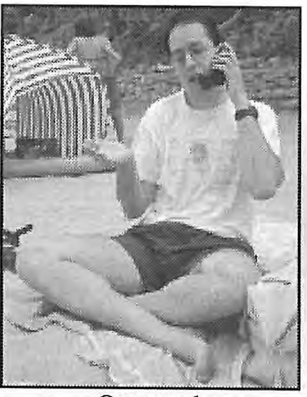
(by MEMORIA DINAMICA)

Bueno, en realidad ya hace tiempo que el tema de este articulamen me estaba rondando por la cabeza, sólo me faltaba materializarlo en nemónicos. Se trata de un sistema de gestión de memoria dinámica, es decir, un algo para poder reservar y liberar cachos de memoria en tiempo de ejecución. Y saltará el listo y dirá *"¡Pero eso ya lo hace el DOS 2, que te deja reservar segmentos!"* A lo que yo: sí, pero de esa forma sólo puedes reservar bloques de 16K, lo cual es un tamaño un poco bestia para muchas aplicaciones; es como si en un diskete sólo pudieras tener 7 ficheros de 100K, lo cual no mola muito.

El sistema que yo propongo permitirá reservar bloques de memoria de entre 1 y 16128 bytes (16K menos 256 bytes), y liberarlos y volver a reservarlos y así hasta el infinito.

Figura 1: Inserción del bloque B entre el A y el C

Puede que aún te preguntes para qué puede servir esto, ¿veridez? Bien, pues esto sirve de coña para hacer listas encadenadas, es decir, estructuras de datos en las que cada elemento contiene un elemento al puntero siguiente. Con un sistema de memoria dinámica podemos gestionar una lista encadenada con flexibilidad total: podemos insertar elementos en cualquier posición de la tabla, asín como eliminar elementos existentes, con una facilidad pasmosa.


Oye taaaal...

Por ejemplo, vipa la figura 1: para insertar un elemento B entre los elementos existentes A y C, sólo tienes que

- Reservar memoria para el

elemento B

- Hacer que B apunte a C

- Modificar A para que apunte a B

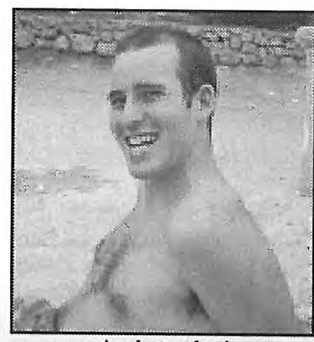
y para eliminar un elemento B que está entre A y C (figura 2):

- Modificar A para que apunte a C

- Liberar la memoria ocupada por B

Si tu mente sigue sin abrirse al conocimiento supremo que estoy intentando transmitirte, y aún osas preguntar "*¿Y para qué sirve una lista encadenada?*', pues yo te answereo: hay miles de premios, pero un ejemplo que omola es un editor de textos. Inate que organizas el texto de forma que cada línea es un elemento de lista encadenada, polejemplo. ¿Qué pasa cuando borras una línea? Que simplemente la sacas de la lista tal como explica la figura 2; ahora imagínate el tinglado que necesitarías montar si el texto estuviera metido en memoria a saco. ¿Y para insertar una línea nueva en medio del texto? ¡Peor aún!

El algo que aquí presento consta de básicamente dos rutinas: MALLOC, que admite como entrada el tamaño requerido para el bloque de memoria a reservar y devuelve el segmento y la dirección de inicio del bloque; y MFREE, que tiene como entrada el segmento y la dirección inicial de un bloque reservado y lo libera. Se van reservando segmentos de 16K a medida que hacen falta;



Aaabetuadeu!

supondremos para simplificar las rutinas que trabajamos bajo DOS 2 y que a la hora de reservar segmentos sólo admitimos el mapeador primario. Una última croqueta: todas las direcciones que manejaremos se referirán a la página 2, que supondremos co-

```
;— Gestor de memoria dinámica
;   Por Konami Man, para SD MESXES#15 con un kisu
;   Sólo trabaja con el mapeador primario

div_hl: macro           ;Divide HL por 2
        srl     h
        rr      l
        endm

div_de: macro           ;Divide DE por 2
        srl     d
        rr      e
        endm

;— INITMEM: Inicializa el tinglado:
;           - Reserva un segmento y lo limpia
;           - Inicializa la tabla de segmentos
;   Entrada: -
;   Salida:  Cy=1 si no hay ningun segmento libre

EXTBIO:   equ     #FFCA

;Copia la tabla de rutinas del mapeador

INITMEM:  ld      de,#0402
          call    EXTBIO
          ld      de,ALL_SEG
          ld      bc,#30
          ldir

;Reserva un segmento e inicializa la tabla de idems

          xor     a
          ld      b,0
          call    ALL_SEG
          ret     c
          ld      (TABSEGS),a
          ld      a,1
          ld      (NUMSEGS),a

          call    GET_P2
          push    af
          ld      a,(TABSEGS)
          call    PUT_P2
          call    CLEAN
          pop     af
          call    PUT_P2
          ret

;Esta subrutina inicializa un segmento:
;Pone los cuatro primeros bytes de MAT a #FF,
;y el resto a 0

CLEAN:    ld      hl,#8000
          ld      de,#8001
          ld      bc,3
          ld      (hl),255
          ldir
          inc     hl
          inc     de
          ld      bc,16384-5
          ld      (hl),0
          ldir
          ret

NUMSEGS:  db      0       ;Num. de segmentos reservados
TABSEGS:  ds      255     ;Tabla de segmentos reservados

;Rutinas de soporte del mapeador

ALL_SEG:  ds      3
FRE_SEG:  ds      3
RD_SEG:   ds      3
```

```
WR_SEG:         ds      3
CAL_SEG:        ds      3
CALLS: ds       3
PUT_PH:         ds      3
GET_PH:         ds      3
PUT_P0:ds       3
GET_P0:ds       3
PUT_P1:ds       3
GET_P1:ds       3
PUT_P2:ds       3
GET_P2:ds       3
PUT_P3:ds       3
GET_P3:ds       3


;— FINISH:  Libera toda la memoria reservada
;   Entrada: -
;   Salida:  -

FINISH:   ld        a,(NUMSEGS)
          ld        b,a
          ld        hl,TABSEGS

BUC_FM:   push      bc,hl
          ld        a,(hl)
          ld        b,0
          call      FRE_SEG
          pop       hl,bc
          inc       hl
          djnz      BUC_FM

          ret


;— MAXMIN:  Encuentra el bloque libre más pequeño
;           de tamaño igual o superior a uno requerido
;           en un determinado segmento
;   Entrada: HL = Tamaño requerido
;   Segmento a examinar conectado en página 2
;   Salida:  HL = Tamaño del bloque encontrado
;            DE = Dirección del bloque encontrado,
;                 en página 2 (con desplazamiento #8000)
;            Cy = 1 si no hay bloques libres de al menos
;                 el tamaño requerido en el segmento

MAXMIN:   ld        (BUSCAR),hl
          ld        a,4 ;Empieza por el cuarto byte MAT,
          ld        (BYTE),a        ;que apunta a #100
          xor       a
          ld        (BIT),a
          ld        hl,#7FFF
          ld        (MIN_FND),hl

;Busca un bloque libre

BUSLIB:   ld        a,(BIT) ; C=Contador de bits de un byte
          ld        c,a
          ld        a,(BYTE)  ;L=Contador de bytes
          or        a
          jr        z,BL_FIN
          ld        l,a
          ld        h,#80  ;HL=Dirección de ese byte MAT
          ld        b,(hl)
          xor       a
BUC_BL0:  cp        c       ;Rota B para leer el primer bit
          jr        z,BUC_BL10 ;(hace que el primer bit esté en la
          srl       b          ;posición 0)
          inc       a
          jr        BUC_BL0

BUC_BL1:  srl       b          ;Este bucle va pasando bits
          jr        nc,FREE_FND     ;mientras sean 1
          inc       c
BUC_BL10:bit        3,c
```

nectada al mapeador primario.

QUE COMO TE LO MONTAS

Para organizar la memoria dinámica usaremos un sistema parecido al que usa el DOS para organizar los ficheros de disco. Ya sabeis que en un disketekete el espacio se divide en sectores de tamaño fijo, siendo obligatorio que los ficheros ocupen un número entero de sectores (olvidémonos de los clusters ahora); y además hay una tabla al principio del disco, la FAT, que controla entre otras cosas los sectores que están ocupados y los que están libres. De forma similar, para cada segmento de 16K que reservemos (inicialmente sólo reservamos uno y cuando se llena reservamos más) tendremos la siguiente organización:



• • •

- Los primeros 256 bytes forman la MAT (Memory Allocation Table, anda que no molo inventando nombres); son 2048 bits en total, cada uno referido a un sector (ver punto siguiente) del segmento, que indican si está libre (con 0) u ocupado (con 1).

- El resto de las 16K es el área útil (reservable) de la memoria: está dividido en sectores de 8 bytes. Un bloque de memoria reservado ha de ocupar un número entero de sectores.

La correspondencia entre un bit de la MAT y la dirección de un sector se calcula como sigue: dado un BYTE de MAT (0-255) y un BIT del mismo (0-7), la dirección a la que se refiere es:

Dir=BYTE*64+BIT*8

Para simplificar los cálculos, Los cuatro primeros bytes de la

MAT se refieren a la propia MAT, de forma que estarán siempre a #FF. Así, el primer byte útil de la MAT es el 4, que apunta precisamente a la dirección #100, o sea el inicio de la zona de datos.

Cuando el usuario quiere reservar un bloque de N bytes, lo que se intenta reservar en realidad es un bloque de N+2 bytes. Una vez encontrado un bloque en la dirección D, se colocan en esta dirección dos bytes con el tamaño de la zona reservada, y se devuelve al usuario la dirección D+2 como dirección de inicio del bloque. D siempre será un múltiplo de 8.



Seguid maquetando, seguid!

A la hora de hablar del tamaño del bloque, hay que distinguir entre "tamaño declarado", que es el que el usuario desea, y "tamaño real", que es el que realmente ocupa el bloque; el real es igual al declarado redondeado por exceso a múltiplo de 8 (el tamaño de un sector de memoria). Por ejemplo, los tamaños declarados 1 a 8 tienen tamaño real 8; los 9 a 16 tienen 16, etc. El tamaño que se coloca en D es el declarado. (De nuevo, esto es como los ficheros de disco: un fichero tiene un tamaño dado que puede ser cualquiera, pero el espacio realmente ocupado en disco es múltiplo de 512 bytes).

Observa que la MAT es mucho más simple (puedes decir "cutre" si quieres) que una FAT de disco: sólo indica si un sector forma o no parte de un bloque, pero no dice nada del bloque al que pertenece, ni cuál es el sector siguiente del bloque. Esto es así por lo cualo que ello:

```
        jr      z,BUC_BL1  ;Siguiente bit
        inc     hl
        bit     0,h
        jr      nz,BL_FIN ;Fin si se llega a #8100 (fin de MAT)
        ld      c,0
        ld      b,(hl)
        jr      BUC_BL1  ;Siguiente byte si se ha llegado al bit 8

;Bloque libre encontrado: comprueba tamaño

FREE_FND:
          ld        a,c
          ld        (BIT2),a
          ld        a,l
          ld        (BYTE2),a
          ld        de,1 ; DE=Longitud del bloque en sectores
          jr        BUC_BL20

BUC_BL2:  srl       b ;Va pasando bits mientras sean 0,
          jr        c,OK_FREE ;y mientras incrementa DE
          inc       de
BUC_BL20:
          inc       c
          bit       3,c
          jr        z,BUC_BL2  ;Siguiente bit
          inc       hl
          bit       0,h
          jr        nz,OK_FREE
          ld        c,0
          ld        b,(hl)
          jr        BUC_BL2 ;Siguiente byte si se llega al bit 8

OK_FREE:  ld        a,c
          ld        (BIT),a
          ld        a,l
          ld        (BYTE),a

          call      DEPOR8   ;Multiplica DE por 8
          ld        hl,(BUSCAR);Si el bloque encontrado es de
          call      COMP        ;tamaño menor al
                                ;requerido, lo descartamos
          jr        z,OKF2      ;y pasamos a buscar el
                                ;siguiente bloque libre
          jr        c,BUSLIB
OKF2:
;Si el bloque encontrado es de tamaño >= al requerido,
;comprueba si es menor que el ultimo bloque encontrado,
;si es asi sustituye el anterior por el nuevo

          ld        hl,(MIN_FND)
          call      COMP
          jr        z,BUSLIB
          jr        nc,BUSLIB ;Busca siguiente bloque libre

          ld        (MIN_FND),de
          ld        a,(BIT2)
          ld        (BITFND),a
          ld        a,(BYTE2)
          ld        (BYTEFND),a
          jr        BUSLIB ;Busca siguiente bloque libre

;Fin de MAT encontrado: devuelve HL, DE y Cy adecuados

BL_FIN:   ld        hl,(MIN_FND)
          ld        de,#7FFF;Si DE sigue teniendo el valor inicial
          call      COMP     ;#7FFF, es que no se ha encontrado
          scf                ;ningun bloque libre >= al requerido
          ret       z

          ld        a,(BYTEFND) ;Dir = (BYTE * 64) + BIT * 8=
          ld        e,a         ;   = ((BYTE * 8) + BIT) * 8
          ld        d,0
```

```
        call    DEPOR8  ;Multiplica BYTE por 8

        ld      a,(BITFND)      ;Suma BIT
        ld      c,a
        ld      b,0
        ex      de,hl
        add     hl,bc
        ex      de,hl

        call    DEPOR8 ;Vuelve a multiplicar por 8
        set     7,d

        or      a
        ret

;Esta subrutina multiplica DE por 8

DEPOR8: sla     e
        rl      d
        sla     e
        rl      d
        sla     e
        rl      d
        ret

BUSCAR:   dw    0 ;Tamaño requerido
MIN_FND:  dw    0 ;Tamaño del mejor bloque encontrado
BYTE:     db    0 ;Byte MAT que está siendo examinado
BIT:      db    0 ;Bit que está siendo examinado
BYTE2:    db    0 ;Byte MAT del ultimo bloque libre encontrado
BIT2:     db    0 ;Bit de inicio del ultimo b. libre encontrado
BYTEFND:  db    0 ;Byte MAT del mejor bloque encontrado
BITFND:   db    0 ;Bit de inicio del mejor bloque encontrado
```

```
;— MALLOC: Reserva un bloque de memoria
;   Entrada: HL = Tamañoo requerido
;   Salida:  HL = Dirección, empezando en #8000
;            B  = Segmento
;            Cy = si hay error (no queda memoria libre)

MALLOC: dec     hl ;Error si el tamanyo requerido
        ld      a,h ;es >16384-256 (#3F00)
        and     %11000000
        scf
        ret     nz

;Transforma tamaño declarado en tamaño real

        inc     hl
        inc     hl
        inc     hl
        ld      (TAMREQ),hl
        ld      a,l
        and     %111
        jr      z,OKTREAL
        ld      a,l
        and     %11111000
        add     8
        ld      l,a
OKTREAL: ld     (TAMREAL),hl
        ;Inicializa algunas variables

        ld      a,-1
        ld      (SEGFND),a
        call    GET_P2
        push    af

        ld      hl,#7FFF
```

- No necesitamos mantener información de secuencia (uséase dado un sector, cuál es el siguiente), pues un bloque siempre se compone de sectores consecutivos.



- No necesitamos saber dónde comienza un bloque, ya que al reservarlo se da esta dirección de inicio al usuario, y es responsabilidad de éste guardarla y pasársela a la rutina de liberación cuando el bloque quiera ser liberado (valga la rebuznancia).

- Recuerda que al principio de cada bloque hay dos bytes indicando su longitud. Esta información es suficiente para poder liberarlo.

De hecho, la única utilidad de la MAT es la de poder examinar qué zonas del segmento están libres cuando queremos reservar bloques nuevos.

LAS RUTINAS INAS

Joeeer, ya es viernes por la tarde, ¡tengo exactamente cuatro horas para terminar este articulamen antes de que cierren la sala de computatrices de la pecera!

Bueno, a lo que íbamos: que paso ahora a comentar un poquillo cómo fonan las rutinas que componen el tinglado este.

INITMEM y FINISH no tienen mucho misterio. La primera obtiene la tabla de rutinas de soporte del mapeador de DOS 2 e inicializa la tabla de segmentos. Esta tabla (TABSEGS) contendrá en principio un único segmento, sobre el

```
        ld      (TAMFND),hl

        ld      a,(NUMSEGS)
        ld      b,a
        ld      hl,TABSEGS

;Recorre todos los segmentos reservados, buscando
;el que tiene el menor tamanyo de bloque posible
;que sea >= que el tamaño requerido

BUC_MALL:       push    hl,bc
        ld      a,(hl)
        ld      (CURSLOT),a
        call    PUT_P2

        ld      hl,(TAMREQ)
        call    MAXMIN
        jr      c,NEXT_MALL

        push    de;Si el mejor bloque de este segmento
        ld      de,(TAMFND)  ;es mas pequeño que
                             ;el ultimo mejor
        call    COMP  ;bloque encontrado,
                      ;cambiamos el viejo
        pop     de    ;por el nuevo
        jr      c,NEXT_MALL
        ld      (TAMFND),hl
        ld      (DIRFND),de
        ld      a,(CURSLOT)
        ld      (SEGFND),a

NEXT_MALL:
        pop     bc,hl
        inc     hl
        djnz    BUC_MALL

;Una vez examinados todos los slots, comprobamos si
;hemos encontrado un bloque libre en alguno de ellos
FND_MALL:ld     a,(SEGFND)
        cp      -1
        jr      z,NEW_SEG

;Actualizamos MAT, ponemos el tamaño del bloque
;al principio del mismo y terminamos

        call    PUT_P2  ;Conecta segmento
                        ;encontrado a pag. 2
        ld      de,(TAMREAL)
        ld      hl,(DIRFND)

        ld      a,#C0
        call    ADJMAT  ;Pone los bits adecuados de
                        ;MAT a 1

        ld      a,(SEGFND) ;Pone el tamaño del bloque
        ld      b,a        ;al principio del mismo
        ld      de,(TAMREQ)
        dec     de
        dec     de
        ld      hl,(DIRFND)
        ld      (hl),e
        inc     hl
        ld      (hl),d
        inc     hl
        pop     af
        call    PUT_P2 ;Restaura segmento original y
                       ;termina

        or      a
        ret

;Si no hay ningun bloque libre, reservamos un segmento nuevo.
```

que realizaremos las reservas de memoria. Cuando este segmento se llene (es decir, cuando queramos reservar un bloque de tamaño mayor al bloque disponible más grande en ese segmento), reservaremos otro y colocaremos su número a continuación en la tabla. Cuando este segundo segmento se llene a su vez, GOTO 10. NUMSEGS guarda el número de segmentos reservados, que será 255 como máximo (los típicos 4 megas). La rutina FINISH simplemente libera todos los segmentos de la tabla, úsala cuando tu programa termine.

Lo de la reserva de segmentos en DOS 2 ya lo expliqué en el SD#7 y está explicado en N sitios más, asín que paso de. Observa que, como dije al principio, sólo reservamos segmentos del mapeador primario para simplificar (su slot ha de estar permanentemente conectado en la página 2).

Al llegar a la rutina MAXMIN empezamos a encontrar la chicha. Esta rutina, que supone que hay un segmento de la tabla de idems ya conectado en la página 2, tiene como entrada un tamaño de bloque requerido. Lo que hace es examinar todos los bloques libres del segmento (todos los sectores consecutivos que tienen su bit de MAT a 0) y devolver la dirección del bloque más pequeño cuyo tamaño es igual o mayor al tamaño del bloque requerido (y también devuelve su tamaño); por ejemplo si entramos un tamaño de 100 y en el segmento hay bloques libres de 70, 90, 110, 130 y 150 bytes, la rutina devolverá la dirección del bloque de 110 bytes. Si no hay ningún bloque libre de al menos el tamaño requerido, devuelve un error (Cy=1).

MAXMIN, usada como subrutina de MALLOC, es útil para reservar

memoria de forma eficiente. Lo más fácil sería devolver la dirección del primer bloque libre lo suficientemente grande que se encuentre, pero esta no es la mejor solución.

Por ejemplo supongamos que queremos reservar un bloque de 100 bytes y encontramos un bloque libre de 300, pero un poco después hay uno de 150. Si simplemente nos quedamos con el bloque de 300, después tendremos un bloque libre de 200 y otro de 150. Pero si usamos MAXMIN nos quedaremos con el bloque de 150, entonces después tendremos uno de 300 y uno de 50; de esta forma minimizamos (o al menos reducimos algo) la fragmentación de los bloques libres (siempre interesa tener bloques libres lo más grandes posibles).

MALLOC: La rutina madre, o



Omolatio!!

algo. Le pasamos como entrada un tamaño de bloque requerido, y nos devuelve el segmento y la dirección del bloque reservado; además, por supuesto actualiza la MAT. Explicaciono a continuancia cómo hace tolo ello.

Lo que hace MALLOC es, en primer lugar, aplicar la rutina MAXMIN a todos los segmentos de la tabla, de forma que al final se quedará con el segmento para el que MAXMIN haya devuelto un tamaño de bloque menor. Si MAXMIN devuelve error para todos los segmentos de la tabla, es que no hay un bloque lo suficientemente grande en ningún segmento; se reserva un segmento nuevo y es en éste donde se reserva el bloque. Si no quedan segmentos libres o ya se habían reservado 255, MALLOC devolverá un error (Cy=1).

Después hay que actualizar

```
;Si no es posible, devolvemos un error.
NEW_SEG:ld      a,(NUMSEGS)
        cp      255 ;Error si ya habia 255 seg. reservados
        jr      z,MALL_ERR

        xor     a ;Reserva segmento y lo inicializa
        ld      b,0
        call    ALL_SEG
        jr      c,MALL_ERR
        call    PUT_P2
        call    CLEAN

        ld      e,a ;Registra nuevo segmento
        ld      a,(NUMSEGS)
        ld      c,a
        inc     a
        ld      (NUMSEGS),a
        ld      b,0
        ld      hl,TABSEGS
        add     hl,bc
        ld      (hl),e

        ld      a,e ;Ahora actua como si hubiera
                    ;encontrado
        ld      (SEGFND),a ;un bloque libre en el
                           ;segmento
        ld      hl,#8100 ;que acabamos de reservar
        ld      (DIRFND),hl
        ld      hl,#3F00
        ld      (TAMFND),hl
        jp      FND_MALL

MALL_ERR:pop    af          ;Terminacion con error
        call    PUT_P2
        or      a
        ret
```

```
;Esta subrutina comprueba si DE es 0
DE_ES_0:  ld      (SAVEA),a
          ld      a,d
          or      e
          ld      a,(SAVEA)
          ret

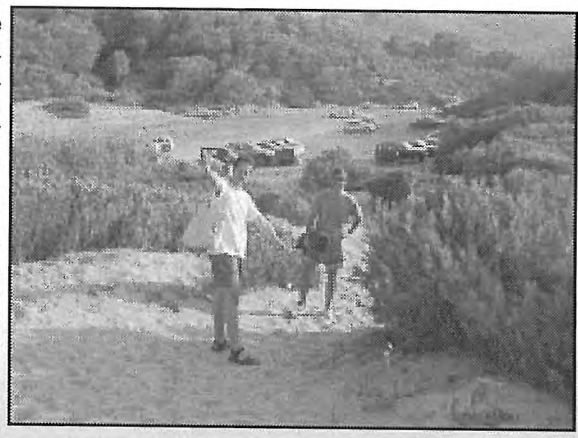
TAMREQ:   dw      0 ;Tamaño requerido
SEGFND:   db      0 ;Segmento del mejor bloque encontrado
TAMFND:   dw      0 ;Tamaño del mejor bloque encontrado
CURSLOT:  db      0 ;Segmento que esta siendo examinado
DIRFND:   dw      0;Direccion del mejor bloque encontrado
TAMREAL:  dw      0;Tamaño declarado convertido a real
SAVEA:    db      0

;— MFREE: Libera un bloque de memoria
;   Entrada: A  = Segmento del bloque
;            HL = Dirección del bloque
;   Salida: -

MFREE:    ld      e,a
          call    GET_P2
          push    af
          ld      a,e
          call    PUT_P2

          res     1,l
          ld      e,(hl)
          inc     hl
          ld      d,(hl)  ;DE = Tamaño declarado
```

la MAT. De esto se encarga la rutina ADJMAT, que dada una dirección y un tamaño de bloque y suponiendo que el segmento está conectado en la página 2, pone a 0 o a 1 todos los bits de la MAT correspondientes a ese bloque. En este caso los ponemos a 1. Finalmente, ponemos el tamaño declarado del bloque al principio del propio bloque tal como se ha explicado antes, recuperamos la dirección, segmento y tamaño del bloque reservado, y terminamos.



La rutina para liberar un bloque, MFREE, es bastante más sencilla que MALLOC, lo cual es lógico: el usuario ha de pasarle a la rutina la dirección y el segmento del bloque a liberar, el tamaño del bloque se puede leer al principio del propio bloque, y a partir de ahí sólo queda llamar a ADJMAT para poner todos los bits MAT del bloque a 0, indicando que vuelve a estar libre.

Sobre la rutina ADJMAT: he tenido que pelearme un rato con las instrucciones de rotación, pero al final he encontrado la manera más more (creo) de modificar bits cualesquiera de la MAT: me las

```
        ld      a,e
        and     %111 ;Convierte a tamaño real
        jr      z,OKTRE2
        ld      a,e
        and     %11111000
        add     8
        ld      e,a     ;Ahora DE = Tamañoo real
OKTRE2:
        res     0,l     ;HL = Dirección real (multiplo
de 8)
        ld      a,#80   ;Pone bits de MAT a 0
        call    ADJMAT

        pop     af
        call    PUT_P2
        ret


;— ADJMAT: Pone a 1 o a 0 los bits MAT correspondientes
;          a un bloque de memoria
; Entrada: HL = Direccion (ha de ser multiplo de 8)
;          DE = Tamaño real del bloque
;          A = #80 para poner a 0 (entonces SETMAT_2 será RES 0,B)
;              #C0 para poner a 1 (entonces SETMAT_2 será SET 0,B)

ADJMAT: ld      (SETMAT_2+1),a

        xor     a
        div_hl  ;HL = HL / 8
        div_hl
        div_hl

        div_hl  ;HL = HL / 8 y resto a A
        rr      a
        div_hl
        rr      a
        div_hl
        rr      a ;Ahora HL = Byte MAT y A = Bit
        ld      h,#80
        rlca
        rlca
        rlca

        div_de  ;DE = DE / 8 = Num. de bits a poner a 1
        div_de
        div_de

        push    af
        ld      b,(hl)
SETMAT_1:or     a ;Rota B hasta que el primer bit a modificar
        jr      z,OKMAT_1 ;está en la posición 0
        rrc     b
        dec     a
        jr      SETMAT_1
OKMAT_1: pop    af

SETMAT_2:
        db      #CB,0   ;Va poniendo a 1/0
        rrc     b       ;todos los bits necesarios
        dec     de
        call    DE_ES_0
        jr      z,SETMAT_F
        inc     a
        cp      8
        jr      nz,SETMAT_2

        ld      (hl),b  ;Siguiente byte
        inc     hl
        ld      b,(hl)
        xor     a
        jr      SETMAT_2
```

apaño para rotar el byte de forma que el bit a modificar esté en la posición 0, y después lo despacho con un RES 0,B o un SET 0,B. Por otra parte, para transformar una dirección de bloque en un byte + bit MAT, deshago la fórmula Dir = BYTE*64 + BIT*8: divido la dirección por 8, y luego vuelvo a dividirla por 8 de forma que cociente=byte y resto=bit.

CROQUETISIMAS 2000

Pos yastá, básicamente en eso consiste un sistema de memoria dinámica. Espero que te omole barra te sea útil, y desespero que el campotraviesa no me haya hecho meter la extremidad inferior en alguna de las rutinas (ke tampoco he tenido tiempo de probar muy a fondo).

```
SETMAT_F:
        inc     a       ;Ajusta el último byte
        cp      8
        jr      z,SETMAT_F2
        rrc     b
        jr      SETMAT_F
SETMAT_F2:
        ld      (hl),b
        ret

;—NOMBRE: COMP
;  Comparación de HL con DE (16 bits en complemento a 2)
;  Entrada:  HL, DE = números a comparar
;  Salida:   C, NZ si HL > DE
;            C, Z si HL = DE
;            NC, NZ si HL < DE

COMP:   push    hl
        or      a
        sbc     hl,de
        pop     hl
        jp      p,HMAYD
HMEND:  scf
        ccf
        ret
HMAYD:  scf
        ret
```

Antes he hablado sobre la fragmentación de la memoria, y la veridez es que es un tema importante. Inate por ejemplo que después de cienes y cienes de reservas y liberaciones más o menos aleatorias, tienes en la MAT algo como &B10101010 en todos los bytes, es decir, bloques de 8 bytes libres y ocupados alternamente. Esto significa que aunque tienes 8K libres en el segmento, no puedes reservar bloques mayores de 8 bytes, y esto no mola ná.

La solución sería desfragmentar, uséase mover todos los bloques ocupados hacia el pincipio del segmento, de forma consecutiva, y así al final del segmento quedaría un sólo bloque libre pero de tamaño industrial, que es lo que siempre interesa. El problema es que esto implica que los bloques reservados cambian de sitio, y hay que indicar esto de alguna forma al usuario. Una solución sería componer una tabla en la que figuraran todas las direcciones de los bloques que han sido movidos, junto con sus direcciones nuevas. El usuario debería entonces consultar esta tabla y cambiar sus punteros viejos por los nuevos (cual vulgar plan renove). En fin, que ya te lo montarás tú si quieres, yo paso barra no tengo tiempo barra quiero ir a Japón.

Si quieres que las rutinas sean más more y trabajen con segmentos de cualquier slot, hay que cambiar cuatro cosillas. Por ejemplo la tabla de segmentos, que en vez de números de segmento deberá contener parejas slot+segmento. En las llamadas a ALL_SEG, cambia el B=0 inicial para poder reservar memoria de cualquier slot (vipa el manual del DOS 2 para más detalles). Y cambia todas las llamadas a GET_P2 y PUT_P2 por llamadas a rutinas que gestionen los pertinentes cambios de slot y tal. Nada que no puedas hacer con la punta del teclado.

"Pero es que yo no tengo DOS 2..." ¡¡Ya salió el obsoleto!! Pues nada, a saco paco: en vez de rutinas GET y PUT usa los puertos del mapeador tal cual; y en vez de reservar los segmentos, ráscate la barriga alegremente y ve inventándote los números de segmento. Te vuelvo a remitir al SD#7, donde explico algos relacionados con esto.

ACABOREJANDO

¡Anda ke no! Aún me quedan un par de horas y sólo me queda adecentar los listados. Una vez más victorioso++ (se lo dedico al Ramoni). Si hay algún fallo, por favor mandadme una e-patada dental, que ya me haré cargo en mi propia. En el próximo número hablaremos de los asteriscos, en concreto de los punto asterisco. Ejem.

**/// KONAMIMAN **



Buscando en el baul de los defectos...

vdp blastercillo

PreFantasmada

¿Sorprendidos? ¿asombrados? ¿perplejos? ¿Anonadados tal vez? ¡No es para menos! ¡***VDPblaster*** a vuelto!

Debido a las constantes presiones, suplicas y ruegos de los fieles seguidores de tan ilustra sección, me he visto en la obligación de proporcionar, una vez más, el placer de una nueva entrega, con los efectos conseguidos gracias a mi depurada técnica e infinito saber hacer...

Fantasmada

Pues si, gracias a un alarde de programación os ofrezco no uno, sino tres nuevos y conseguidos efectos dignos de ser admirados por todo aquel que cuente con un mínimo sentido de la cordura.

PostFantasmada

Os emplazo sin más a la próxima entrega de esta explendorosa sección donde no solo podreis iluminar vuestras mentes sino que además enriquecereis vuestro intelecto y ampliareis vuestros acotados horizontes.

```
; (d)EFECTOS al uso
; Ramoni

R800:    equ 1
Z80:     equ 1-R800
ret_vdp: equ 93
scr_on:  equ 96
scr_off: equ 32
in:      equ -1
out:     equ 1

         org #b000
start:
         ei
         ld   hl,zoom_in1
         ld   (pt_zoom),hl
         call efecto1

         ld   hl,zoom_out1
         ld   (pt_zoom),hl
         call efecto1

         call pause

         ld   hl,zoom_in2
         ld   (pt_zoom),hl
         call efecto2

         call pause

         ld   hl,zoom_out2
         ld   (pt_zoom),hl
         call efecto2

         call pause

         ld   a,out
         ld   (incr),a
         call efecto3

         ld   a,in
         ld   (incr),a
         call efecto3

         call pause
         ret

; peaso macro con 22 nops
retardo: macro
         nop
         ... ; 22 NOPs en total
         endm

; ya se que queda muy cutre,
; pero funciona, que es lo que cuenta,
; no?

; = aqui empieza lo de verdad =

; (d)EFECTO 1:
; estira la pantalla y la desestira

EFECTO1: di

         ld   hl,indice
         ld   (patron),hl

         CALL INI_VDP

L_G1:    CALL VR2
         CALL VR

         ld   e,212
         ld   d,1

         exx
         ld   de,0
         exx

BUCLE1:  exx
         inc  de
torna1:  ld   hl,(patron)
         ld   c,(hl)
         inc  hl
         ld   b,(hl)
         push bc
         pop  hl

         add  hl,de
         ld   a,(hl)
         cp   255
         jp   nz,val_ok1
         ld   de,0
```

```
        jp      torna1
val_ok1 exx
        ld      hl,(pt_zoom)
        or      a
        jp      nz,hace1
        dec     hl
hace1   ld      a,(hl)
        ld      b,a

misma1: IF      R800
        push    bc
        ld      b,ret_vdp
        djnz    $
        pop     bc
        ENDIF

        IF      Z80
        retardo
        ENDIF

        ld      a,d
        out     (#9b),a

        CALL HR2

        dec     d
        dec     e
        jp      z,out1
        djnz    misma1

        inc     d
        jp      bucle1

out1:   ld      hl,(patron)
        inc     hl
        inc     hl
        inc     hl
        ld      a,(hl)
        dec     hl
        ld      (patron),hl
        or      a
        jp      nz,l_g1

        ld      hl,indice
        ld      (patron),hl

        ld      hl,(pt_zoom)
        inc     hl
        ld      (pt_zoom),hl
        ld      a,(hl)
        or      a
        jp      nz,l_g1

finish1: CALL RES_VDP
        ei
        ret

        db      1
zoom_out1:
        db      1, 2, 3, 4, 5, 6, 8,
10, 12 ,15 ,17, 20, 24, 29, 0
        db      29

zoom_in1:
        db 24, 20, 17, 15, 12, 10,
8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0

; (d)EFECTO 2:
; encoje la pantalla y la estira

efecto2: di

        ld      hl,indice
        ld      (patron),hl

        CALL INI_VDP

l_g2:   CALL VR2
        ld      a,scr_on
        out     (#99),a
        ld      a,128+1
        out     (#99),a

        CALL VR

        ld      e,212
        ld      d,0
        ld      c,0

        exx
        ld      de,0
        exx

bucle2: exx
```

LaVerdad...

La verdad es como un linea discontinua... Pues si, resulta que aquí el *SaveR* se ha creido que porque yo ya no sea el capitán puede ir por ahí dandome órdenes y tal, y na, uno que es un trozo de pan pues al final acaba cediendo... El problema surgió en cuanto me imaginé (que no llegué a hacerlo) a mi mismo delante del computador intentando recordar como se hacia un LD A,HL o que registro era el que había que tocar para hacer un giravueltas... ¿era un 34 en el registro R#23? ¿o había ya una función de Nestor Basic(pj) al uso? Decididamente: estoy ya muy mayor pa estas cosas... y ¿qué hacer cuando no hay tiempo, ganas ni ideas para crear algo innovador y mínimamente digno? Pues emulando al Gran AntonioMan: «si no hay nada nuevo, recurramos al baúl de los recuerdos y desenterremos una vieja joya de hace antaños».



La Joya

Asi pues lo que vais a ver ahora no es un algo nuevo, manque en cualquier caso creo yo que es lo suficientemente digno de aparecer en la sección. Se trata de tres efectillos que hice hace algún tiempo y que se habían quedado por ahí abandonados sin que nadie les hiciera caso. No voy a extenderme mucho en explicar cómo funcionan, entre otras razones porque, como ya he dicho, hace N times que lo hice y no estoy muy por la labor de ponerme a



investigar cómo va el invento este... En cualquier caso los efectos se basan en lo de siempre, utilizar interrupciones para de una u otra forma repetir o saltarse lineas para crear una deformación del contenido de la pantalla.

La gracia de estos efectos, a los cuales bauticé como **(d)EFECTOS** en su día, reside en la forma pseudo-suave de hacer las animaciones.

Explicome: El primero de los **(d)EFECTOS** hace un *«estirado elástico»* de la pantalla hacia abajo. Para conseguir este efecto utilizo unos *«pa-*

```
        inc  de
torna2: ld   hl,(patron)
        ld   c,(hl)
        inc  hl
        ld   b,(hl)
        push bc
        pop  hl

        add  hl,de
        ld   a,(hl)
        cp   255
        jp   nz,val_ok2
        ld   de,0
        jp   torna2
val_ok2 exx

        ld   hl,(pt_zoom)
        or   a
        jp   nz,hace2
        dec  hl
hace2:  ld   a,(hl)
        ld   b,a

misma2: IF   R800
        push bc
        ld   b,ret_vdp
        djnz $
        pop  bc
        ENDIF

        IF   Z80
        retardo
        ENDIF

        ld   a,d
        out  (#9b),a

        CALL HR2

        inc  c
        dec  d
        dec  e
        jp   z,out2

        ld   a,c
        add  a,d
        cp   212
        jp   nc,fin_pant2

        ld   a,b
        add  a,d
        ld   d,a
        jp   bucle2

fin_pant2:      ld      a,scr_off
        out  (#99),a
        ld   a,128+1
        out  (#99),a

out2:   ld   hl,(patron)
        inc  hl
        inc  hl

        inc  hl
        ld   a,(hl)
        dec  hl
        ld   (patron),hl
        or   a
        jp   nz,l_g2

        ld   hl,indice
        ld   (patron),hl

        ld   hl,(pt_zoom)
        inc  hl
        ld   (pt_zoom),hl
        ld   a,(hl)
        cp   255
        jp   nz,l_g2
finish: ld   a,scr_on
        out  (#99),a
        ld   a,128+1
        out  (#99),a

        CALL RES_VDP

        ei
        ret

        db   1
zoom_out2:  db     2, 3, 4, 5, 6,
8, 10, 12, 15, 17, 20, 24, 30, 255
        db   30
zoom_in2:
        db   24, 20, 17, 15,
12, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0, 1,
255

; (d)EFECTO 3:
;cuadricula... o algo...

max_zoom:   equ   15
ret_zoom:   equ   10

efecto3: di
        ld   a,(incr)
        cp   1
        jp   z,save_f3
        ld   a,max_zoom
save_f3:ld   (f_zoom),a

        CALL INI_VDP
l_g3:   CALL VR2
        CALL VR

        ld   e,212
        ld   c,0
        ld   d,0

bucle3: ld   a,(f_zoom)
        ld   b,a
misma3:
        IF   R800
        push bc
        ld   b,ret_vdp
        djnz $
        pop  bc
        ENDIF

        IF   Z80
        retardo
        ENDIF

        ld   a,d
        out  (#9b),a

        CALL HR2

        dec  d
        dec  e
        jp   z,out3
        djnz misma3
```

```
        ld   a,(f_zoom)
        ld   d,a

        jp   bucle3

out3:   ld   a,(count)
        inc  a
        ld   (count),a
        cp   ret_zoom
        jp   nz,l_g3
        xor  a
        ld   (count),a

        ld   a,(incr)
        ld   b,a
        ld   a,(f_zoom)
        add  a,b
        ld   (f_zoom),a
        cp   max_zoom
        jp   z,finish3
        cp   1
        jp   nz,l_g3

finish3: CALL RES_VDP
        ei
        ret

f_zoom: db   1
incr:   db   1
count:  db   0

; /* variables compartidas */

patron:  dw  0
pt_zoom:     dw   0

indice:  dw  patron1, patron2,
patron3, patron4, patron5, patron6,
patron7, patron8, patron9,patrona,0
```

```
patron1:     db        0, 0, 0,
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 255
patron2:     db        0, 0, 0,
0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 255
patron3: db   0, 0, 0, 0, 1, 0, 0,
0, 0, 1, 255
patron4: db   0, 0, 0, 1, 0, 0, 1,
0, 0, 0, 1, 0, 0, 1, 255
patron5: db   0, 0, 1, 0, 1, 0, 0,
1, 0, 1, 255
patron6: db   0, 1, 0, 1, 0, 1, 0,
1, 0, 1, 255
patron7: db   0, 1, 0, 1, 1, 0, 1,
0, 1, 1, 255
patron8: db   0, 1, 1, 0, 1, 1, 0,
1, 1, 255
patron9: db   0, 1, 1, 1, 1, 0, 1,
1, 1, 1, 255
patrona: db   1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
1, 1, 1, 255

VR2:       in   a,(#99)
           bit  6,a
           jp   z,vr2
           ret

VR:        in   a,(#99)
           bit  6,a
           jp   nz,vr
           ret

HR2:       in   a,(#99)
           bit  5,a
           jp   nz,hr2
           ret

INI_VDP:di
           ld   a,128+23
           out  (#99),a
           ld   a,128+17
           out  (#99),a
```

```
          ld   a,2
          out  (#99),a
          ld   a,128+15
          out  (#99),a
          ret

RES_VDP:       XOR  A
          OUT  (#99),A
          LD   A,128+15
          OUT  (#99),A

          ld   a,scr_on
          out  (#99),a
          ld   a,128+1
          out  (#99),a

          xor  a
          out  (#99),a
          ld   a,128+23
          out  (#99),a
          ei
          RET

PAUSE:    ld   b,100
pausing:  push bc
          ei
          halt
          call ini_vdp
          call vr
          call res_vdp
          pop  bc
          djnz pausing
          ret

ST_REG:   out  (#99),a
          ld   a,128+15
          out  (#99),a
          RET
```

trones» de estiramiento para que la diferencia entre un fotograma y el siguiente sea lo suficientemente pequeña para que no se noten «*trompicones*».

Si pensais en la forma más fácil de hacer un zoom entendereis la diferencia: si a cada iteración (nuevo fotograma) de la animación doblamos el numero de pixels en vertical lo que conseguimos es una imagen de 1:1, 2:1, 3:1, 4:1, etc... obviamente del paso 1 (1:1) al 2 (2:1) hay una gran diferencia, y la animación es demasiado basta. Ahora bien, si entre el primero y el segundo intercalamos una imagen a escala 3:2 la diferencia se ira reduciendo, y cuantas más imagenes intercalemos más suave tendremos la animación.



La forma de conseguir las imagenes es sencilla:

Para 1:1 tendremos

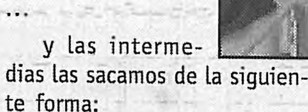
que «sacar» por pantalla las lineas de esta forma:

linea 1
linea 2
...
linea 212

Para 2:1

linea 1
linea 1
linea 2
linea 2
...
linea 212
linea 212

etc para 3:1, 4:1, ...



y las intermedias las sacamos de la siguiente forma:

Para 3:2

linea 1
linea 1
linea 2
linea 3
linea 3
linea 4
...

En resumidas cuentas tenemos que realizar una «ampliación» no regular, pero que resulta ser cíclica, como si fuéramos alternando el factor de aumento anterior y el posterior.



Esto es básicamente lo que hacen los patrones, aunque con una sutil diferencia:



En los **(d)EFECTOS** utilizo dos tipos de tablas, en una indico la secuencia de factores de zoom que utilizo; por ejemplo:

```
zoom_out1:
db 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, ...
```

... significa que partiremos de una escala 1:1, luego una 2:1, 3:1, etc...

El segundo tipo de tablas es la de los patrones mismamente decha; por ejemplo:

```
patron5:
db 0, 0, 1, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 1, 255, ...
```

significa que el primer fotograma estara compuesto por 2 repeticiones de la primera linea, 1 de la segunda, 1 de la tercera, 2 de la cuarta, 1 de la quinta, 1 de la sexta, 1 de la octava y vuelta a empezar con la novena y posteriores.

En el caso de que el factor de escala fuera distinto de uno cada valor de los anteriormente citados se multiplica por la escala en la que estemos trabajando, correspondiendo los 1s a la escala actual y los ceros al factor de escala anterior.

Y eso es todo... con un poco de paciencia y unos pocos conocimientos en desencriptación seguro que alcanzareis a entender el listado adjunto.

LaPaja

Pues nada chatos, que ahí os queda eso pa darle al coco unos días. Si os dais cuen es fácil añadir o modificar la forma de las cortinas, de manera que sean más suaves, más rápidas, más largas, o más lo que os pase por ahí.

Y na más, ya se que esto queda muy lejos de lo que fué en su día, pero la cosa tá mu mala y las obligaciones mandan.

Ramoni, ex-*



Antañódromo

STR Strategic MARS

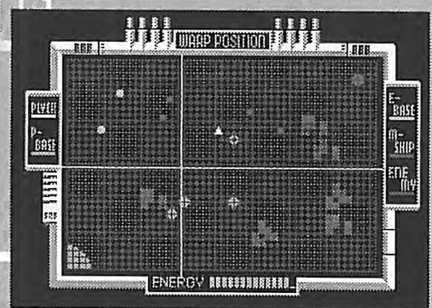
Hola penya:

Lo estoy flipando. Está el Puto SaveR aquí al lado y también lo flipa que no veas. Y todo por que todavía no he hecho el comentario del antañódromo. Que conste que yo por lo menos lo he empezado, por que si fuera el Ramoni todavía estaría «No sé si se nota que no tengo muy claro como empezar este artículo tal que bla, bla, bla...».

Pues sí, esta vez le ha tocado el turno de ser algo al Strategic Mars, un juego de dB-Soft, de 1988. UN MOMENTO!!!! DIOOSSSSS!!! SE PUEDE FLIPAR!!! SE PUEDE FLIPAR!!!! LO ESTAIS FLIPANDO!!?? Acabo de fliparlo ahora mismo, aprovechando que todavía no había pagado nada!!! Pos eso, y es que este juoco no para de demostrar que está hecho para alcanzar un lugar de privilegio en algún lugar. Pero no se ahora mismo si la medalla era de oro o de bronce...

«Es otro mata-marcianos!» que dirá algún racista al uso. Pero no tanto, o sea, es una mata-bichos, nefecto, pero es algo original, permite que lo flipen un píxel, y por eso está nesta sección (bueno, por eso y por que es un juego con historia para mí tal que bla, bla, bla...). Y es que igual que nel Herzog (ver SD#alguno) hay acción, pero tié questar convenientemente actualizada, uséase, que no vas a matar a tú jefe no por que no sea un cabrón, si no por que luego quien te paga eh? eh!? Imbécil!!! Quien coño crees tú que te va dar tu mierda de sueldo???!!! Flípalo y déjame en paz!!

Neste caso tenemos un mapeado espacial cuadriculao por el que podemos ir libremente. En algunas cuadrículas tienes bases tuyas, en otras bandas denemigos malos, una base enemiga, una madre nave (de mala, claro)... Entonces imagínate que tú vas y dices «Osti! La mala madre nave! A por ella!!» y vas allí y plas! te joden vivo, por que es que yo no se si tú piensas que los malos son tontos o que, o es que has visto demasiás pelis del Brus Uilis? Ten en cuenta que hombre prederteminado vale por dos, así que si no vas como un loco verás que en tus bases te sale una cosa que pone «xxx FUNDS» y que tienes menús con números y lásers y tal, o sea, que puedes actualizar tu nave a la última versión si



te registrass!!!! DIOSSS!!! FLIPALOOOO!!!! FLIPALOOOO!!!!

In 2305 A.D., accidentally, a big White Hole appears at the distance of 28 light-years from the Milky Way galaxy. Billions of planet from the White Hole starts a carpet bombing mission at our galaxy. Now the mission is about to target at the Earth.

O sea, que tu nave te la dan con el equipamiento básico, y luego tú le pones el opcional: que si un láser, que si unos misiles, ahora un tridireccional, unos colectores y un rebaje de suspensiones... Toas estas cosas las consigues pagando (como todo), y el que algo quiere, algo se apuesta, así que las pelas («funds») te las cargas cuando matas bichos vulgares y corrientes, asinnas que te vas por el mapeado visitando a los enemys, como si fueras un nenas, te sacas unas pelas, te montas la nave que te cagas, y aluego te vas a por la mala madre...

En la parte dacción es donde el juego quizá es un píxel menos original, ya que es eso, un matabichos. Lo más mega es que los bicho te atacan por tandas, vamos que dicen «somos los Betty-A y vamos a soñar con tu boca» y hasta que no te los cargas pos no vienen los Crusader y te sueltan «Aprovechando que todavía no hemos pagao nada, te vamos a





flipar». Cada especie de malo es muuuuy diferente de los otros, y al final llega a molar por la de gente que ni sabía que existía.

Y al final las e-bases y las m-ship, que son la mala madre más mala madre que flipes sin pagar nada. Muy dificiles no son, pero se hace largo el cargártelas si no vas con las armas que no llevas.

A mí el juego me pone cachondo, la veridez. Igual parece un píxel fácil, pero pa eso tiés 12 levels, cada level más difícil, con más enemys más difíciles y más malas madres, lo que pasa es que se puede hacer repetitivo, pero yo menvicio, por que si tengo un ratillo me pongo un level del cagarse y hasta que tengo cosas kacer (por que ya no tengo tiempo pacabarme juegos exclusivamente...).

Amore, lo que ya es pa fliparlo, son la de detalles que tié el antañojuego, son tonterías, pero las vas descubriendo con el tiempo y molan que más vale que no hayas pagado nada todavía, queseyó: cuando tu nave sale de la base, lo de los misiles tuyos y suyos, el mapa cuadriculao espacial... hasta podrías decir si la medalla es de oro o qué! Hasta el JuanSal lo flipó cuando lo veía. Anda que nostá guai ni na que se le parezca. Que conste que no es superespectacular ni ná, pero eso es lo que mola, questa gente no quiera fliparlo.

Lo que pasa es que igual ya está muy superao eso del matabichos. Pero bueno, al fin y al cabo muy predeterminao no estoy, pero es que hay juegos que son un píxel especiales para uno, sea por lo que sea, y este me flipaba tiempo ha, y por eso lo aquí. Y si no lo flipas aprovecha que todavía no has pagao nada, que si al final la medalla es de bronce...

Hasta!

MATO#34

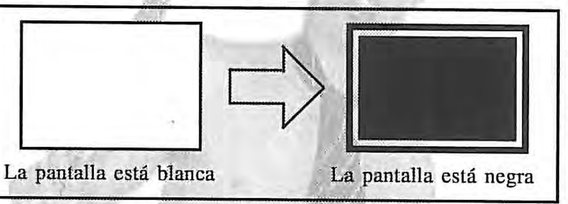
(RAMON!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! COMO COÑO SE HACE UN ADOBEEEEEEE!!!!!!??????)



SECTA MESEXE

Hola payos y payas!

Enresulta que como no sabemos como va a quedar este fancinoteque, me han dicho de hacer algo nuevo y que sea novedad. Per ashonnes nada mas mejor que rememorar los viejos modales de los autenticos usuarios del sistema, que se hacian ellos mismos su fanzine y asi iba todo. Y los autentics users lu que hacian era descubrir coses noves, que no servian pa na mas que pastar despiertos hasta las muchas... y yasta. Menrecuerdo dun algo que hice una vez que lo hice, y que era un sucedaneo de las luces esas de la discoteque, que se encienden muy rapido y se apagan muy rapido tambien, pero que lo hacen muy rapido tambien una cosa despues de la otra, sin llegar a saber si la medalla era de oro o de bronce, por que habia que aprovechar que todavia no habiamos pagado nada, por lo menos yo. O sea, esto es lo que hice. Digo que lo que hice fueron las luces estas de discoteca, que tiras un cojin (tiene que ser un cojin) al aire y ves como se mueve. Pues cuando ves como se mueve mola, no? Pues eso. Para ver como se puede hacer esto se me ocurrio una idea a mi: podia hacer un COPY en SCREEN 8, pero yo queria que fuera residente, y asi poder programar con eso en marcha, pero en SCREEN 8 no se podia programar el BASIC del ordenador, aunque se tenia un cursor suave, pero eso a mi no me interesaba. Asi que no tenia mas remedio quemplear SCREEN 1, que era la que tenia yo configurada en mi MSX2. En SCREEN 1 podia escribir muchas letras muy rapido y luego escribir muchos espacios, pero no se veian las letras que yo escribia yo mismo cuando programaba, asi que no lo hice nunca mas, por que no lo flipaba. Ya casi habia abandonado el proyecto cuando se me ocurrio una cosa nueva. Resulta de que podia utilizar una cosa que era color igual, que se ve que hacia algo de cambiar los colores el uno por el otro o algo asi. Esto tenia la ventaja de que se podia hacer facil, cosa que con los otros era mas complicado, y no se podia desenvolupar tan facil, por que ya he dicho que era mas complicado. Entonces, como era mas facil (tampoco estoy muy seguro). Ya solo quedaba hacer el programa y eso no era tan dificil, por que hacer el programa en BASIC (ya he dicho alguna vez en este mundo que lo de programar en BASIC lo prefiero a programar en otro lenguaje que no sea menos complicado que el BASIC). El programa se baso en que cada tiempo tenia que dar luz y luego no la pantalla, asi que hice un color de luz y un color de apagado, creo. Y cambiaba el color de uno al otro. No, creo que cogia un color solo y le daba luz y se la quitaba luego, poniendolo blanco para la luz y negor para el caso en el que no habia que haber luz para ese color. Y el tiempo que tenia que pasar cada vez lo contaba el ordenador con una orden que sirve para controlar los tiempos de luz que solo lleva este ordenador, aunque si te compras un cartucho puedes pasar cualquier ordenador a TurboR, y a veces funciona este efecto y no otro, depende de lo que hayas hecho antes. Bueno, por ahi esta el programa, y tendria que funcionar. Se que os gustaria que os contara mas y todas esas cosas, pero asi vosotros podreis seguir aprendiendo cosas en este fascinante mundo de las luces que sencienden y se apgan, aunque eso si, no debeis olvidar que (permitidme que os lo repita de nuevo).



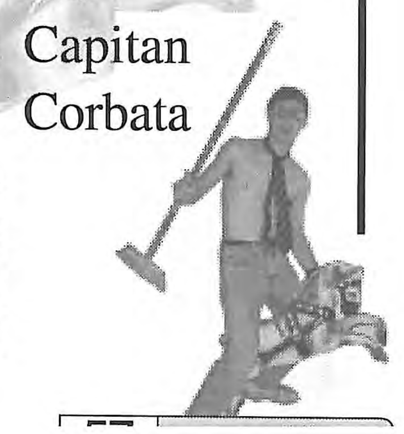
La pantalla está blanca — La pantalla está negra

```
10 T=6
20 COLOR 15,15,15
30 ON INTERVAL=T GOSUB 100:INTERVAL ON
40 IF STRIG(0) THEN COLOR:COLOR 3,0,0:END ELSE 40
100 COLOR=(15,7,7,7)
110 COLOR=(15,0,0,0)
120 RETURN
```

Creo que era este...

EL JUSTICIERO

Capitan Corbata



PUBLIRREPORTAJE

En la XVII Ru de Basuralona...



- Rumble, rumble.

¡De pronto!...



- ¡He visto la picha del Néstor! ¡He visto la picha del Néstor!

Néstor tiene que explicarlo...



- Te juro que io hablaba y tal...

... y es el centro de atención...



- ¡Qué la picha del Néstor la enseñan allí!
- Pues sí que tiene, sí...

La gente lo flipa.



(Sin palabras)

Incluso personajes insignes



(Más sin palabras)

Pero siempre hay envidiosos...



-¡Pos la mía la tengo que llevar en una caja!

Surgen todo tipo de comentarios...



- ¡Ostia puta! ¡te juro que le llegaba hasta aquí!

...y discusiones...



- ...mmm... no sé, no sé...
- ¡Que sí tío! ¡Qué la he visto!

Todo el mundo la vislumbra...



- Inatelaaaa, inatelayá...

Siempre salen los listillos...



- ¡Ejé, ejé! Yo ya la había visto antes.

Pobre...



- ...

FANZINOTEKA

Quiero que sepais que escribo este articulo forzado, y estoy forzado ni más ni menos que por el incomensurable exito que ha tenido el nuevo formato de la seccion, ya que hace tiempo que no veo las tijeras del Ramoni ni que recibo amenazas de muerte por la calle. Y es que hay que ver lo que trabaja la otra gente, parece que no saben estar parados un minuto, o que no conocen el campotraviesa! Menos mal quel Ramoni y el SaveR no trabajan tanto y solo me han pasado una representativa (?) parte de lo que circula por ahí...

Y una de las cosas que me han pasado es el XSW-Magazine #33, una competencia que ni debería salir en estas páginas por varias razones. La primera es que un algo que no pasa directamente del #32 al #34, si no que se para en el #33, no merece ninguna clase de respeto por nuestra parte. La segunda es que con el nuevo formato de DIN A5 ya no tenemos aquella entrañable estrucura de LILO, en la que los artículos se apelotonaban unos detrás de otros, como si estuvieran aparcados en cordón, si no que existe cierto orden, ya que no hay artículos que empiecen a mitad de página; de ahí a poner las fotos torcidas comol Ramoni namás que hay un paso. Y por último, que es un fanzine en el que sólo se pueden leer cosas como «Het blad begint met de standaard inhoudsopgave, gevold door een kort redactioneel stukje.», que sólo podrían ser casi inteligibles para los pobladores de Mallorca. Lo que pasa es que, como siempre, los XSW tienen la misma buena pinta de siempre, sin que haya nada que parezca una chapuza, completo, variado, con advertenties, chistes malos... y al final te gustaría poder entender lo que dicen, por que realmente parece que tiene que ser de lo mejor. En fin...



Casi lo mismo podría decirse del MSX Info Blad #17, menos lo de pasar del #32 al #34, obviamente. Parece un primo de los XSW, pero no el de Zumosol, si no el pequeño, por que se «nota menos». Por lo menos sirve para saber que a alguien se le ocurre algo de 3D en MSX (aunque a mí muchas veces se me ha ocurrido hacer una fiesta y nunca hemos hecho ninguna). Lástima que esté escrito en mallorquín...



Y por esto del lenguaje tenemos el ICM #44, que como somos profesionales del cagarse no se si empieza en este numero o fue en otro anterior a estar en inglés, pero no pillamos la indirecta, nosotros no cambiaremos. Aparte de esto un ICM es siempre un ICM, aunque, por lo menos este numero, es un poco mas escuálido (de contenido), ni siquiera hay las cosas de Bill Gates y demás topicazos ICM, a nosotros nos habría salido un SD de 10 paginas... Eso sí, la portada sigue en su sitio, portada en color, bastota, no muy bien definida... nada que ver con las portadas



del SaveR, y mucho menos con la del SD #13: «Mujer sin culo devorada por un queso gruyere». Claro que como se trata de llevarme la contraria ha llegao tambien el ICM#45, que resulta que si ha cambiao, y que mola mas quel #44, aunque a veces sigue dando la impresion de que le falta tener...



Menos mal que siempre tenemos el producto nacional. Ya sea en versión Moai-tech o en FKD Fan. Bueno, el FKD es el famoso número 13, el último... y la verdad es que es de lo mejor que se ha visto en anyos: presentación excelente, variado, entretenido, con sustancia... casi se me quitan las ganas de hacer chistes. Y hay que decir que todo lo que dicen es absolutamente cierto, incluyendo las alabanzas al SD #13 que hay en la página 38. En fin, los otros números no eran malos, pero si hubieran sido como este...



Pero bueno, unos se van otros llegan, y los que llegan (ya han llegado hace tiempo) son los de Moai, que con su número 5 siguen estando en forma. Nos meten entrevistas, comentarios de Rus, comentarios de juegos, comentarios comentados... y encima con una buena presentación y haciendo mención del retraso del SD #13. Si acaso echo de menos algo de programación, no se, trucos guais, chorraditas pa SCSI o IDE, un plagio de Ana Rosa... Pero lo que más duele es que por el camino se han perdido las faltas dortografía en general (aunque el artículo del *Sand Stone* es de lo mejor, merece un emolumento, y va a ser objeto de diana), o por lo menos no he visto tantas como antes. Maldita competencia!

The 34 Marcos Joseses



MSX Flash

U Z I X 0.1.7

Ha llegado una nueva noticia a la Hispamescleskis. Nada menos que una nueva beta de UZIX (la 0.1.7 al uso) con el Kernel mejorado, algunos errores arreglados, un mejor manejo de «modulos» (un Ping local se lo gasta en solo 100ms!), y una mayor robustez en el modulo «orphan callls» (ah, pos falen).

Pero lo más more de todo no eso, si no que ahora la nueva versión que incluye de TCP/IP es tan mayor que permite cositas como estas: Mejor rendimiento del sistema, y atención, dos nuevas aplicaciones tal que CHAT y MAILF (Lector de E-Milios POP3). Pero seguimos sin saber lo mejor de lo mejor: Conexión a Internet!!. Por fin ha llegado el tan esperado dia en el que podamos conectarnos directamente a un ISP con nuestra maquinita (ahora un poco menos obsoleta) usando un modem. Las pruebas han sido realizadas en Brasil y Holanda, con un modem a 2400 bps, y se portó de maravilla con los ISP «UOL» y «TERRA», permitiendo además hacer uso de ping's, telenet, ftp y leer correo de cuentas POP3. Más informasao en:

http://uzix.msx.org



SuperMSX #1

Y seguimos con logros dentro del sistema, esta vez más cerca de los españuelos. Está previsto que para la diecichochoaba Ru barcelonesca (Huy! he dicho «Ru» y no «Salón de no se que»!!) el grupo de Traposoft se presente con una nueva revista de su SuperMSX, con CD Rum incluido! Habrá que aborejamearlo.



F T P Hispano

Ya tenemos FTP'n bodris nuevecito para que los usuarios de «El interné» puedan subir y bajar chulerias comodamente. A más more es Español y aunque en principio cuenta con una (la) capacidez de 100 Mb (que no es poco) su tamaño puede ampliarse hasta el infinito (y més enllá del 2000?).

Direcsao:	ftp.es.tripod.de
Loggin:	Dreamerm42
password:	msx

International RU

Estás en la Ru Barcelonesca? mira a tu alrededor... ves dos tipos con pinta de Chinos? si? no? cualquier respuesta puede ser válida porque Ikeda (el «Rafaél Corrales» de Japón segun algunos) y Yokio (Unos de los gordos en el tema «Metete el Emulador por el ****») no se acaban de hacer cargo con el billete. Vienen o no vienen? eso dependerá de si Nishi se decide o no a tiempo para venirse con ellos da ka paká. El pobblema es que Nishi está más ocupado que la picha del Nestor en navidades, y no sabe si podrá o no podrá. Mientras tanto ralentiza los tramites billeteros del grupo y se desesperan en su propia parafernalia divisuatoria. A lo mesmo quieren pasarse por Holanda y Brasil para pregonar sus ideas y de paso, convencer a las editoriales de revistas PCras al uso para que en algunos de sus numeramens incluyan el futuro emulador de MSX.

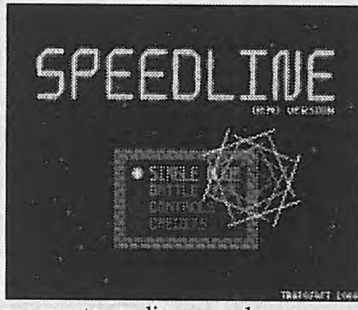
De todas maformas ya nos informarán mejor de sus intenciones aquí en la Ru. Si vienen...



SPEED LINE

Unaltre novedad de Traposoft! esta vez se trata de un juego llamado SPEEDLINE. Inspirado en la escena de motos de la película TRON. Utilizará NestorBasic o C dependiendo deUnaltre novedad de Traposoft! esta vez se trata de un juego llamado SPEEDLINE. Inspirado en la escena de motos de la película TRON. Utilizará NestorBasic o C dependiendo de la velocidad que pueda obtenerse con cada uno de ellos. Una de las características más wonders y los efentos más fulosos es la utilización del SCREEN12 y el PCM. Por el momento ya disponen de una versión casi acabada para los Turbo-R aunque más adelante sacarán otra para los obsoletos 2 y 2+. Más informasao en: http://traposoft.aamsx.org/speedline.html la velocidad que pueda obtenerse con cada uno de ellos. Una de las características más wonders y los efentos más fulosos es la utilización del SCREEN12 y el PCM. Por el momento ya disponen de una versión casi acabada para los Turbo-R aunque más adelante sacarán otra para los obsoletos 2 y 2+. Más informasao en:

http://traposoft.aamsx.org/speedline.html



EL ACABARAMOS

Este año se ha caracterizado por las numerosas visitas que ha hecho el MSX a las distintas ru's no meskeras y a los medios de televisión. Hemos podido verle de la mano de Matra y la AAMSX en Sonimag y Barcelona Videojuego. Los del Club Lehenak se lo llebaron a la Euskal Party, las revistas han hecho eco en sus páginas de casi todos los encuentros, nos hemos visto por la tele, y solo ha faltado un pelo para meterlo en el Simo. Lo mejor de todo ha sido la gran acogida que ha tenido y el interés que han demostrado los usuarios de otros sistemas.

The Ak-ah-bos-eh

Nunca más.

¿Nunca más? Pfff.... nos nos queda nada... anda que no llevamos horas invertidas aquí en *Rayajos Sanchez* incrementando indecentemente nuestro nivel de agilipollamiento... y anda que no nos quedán chorros de noches de la decandencia y campotraviesas...

Somos unos desgraciaos, no cabe duda, pero en el fondo nos gusta... bueno, muy en el fondo...

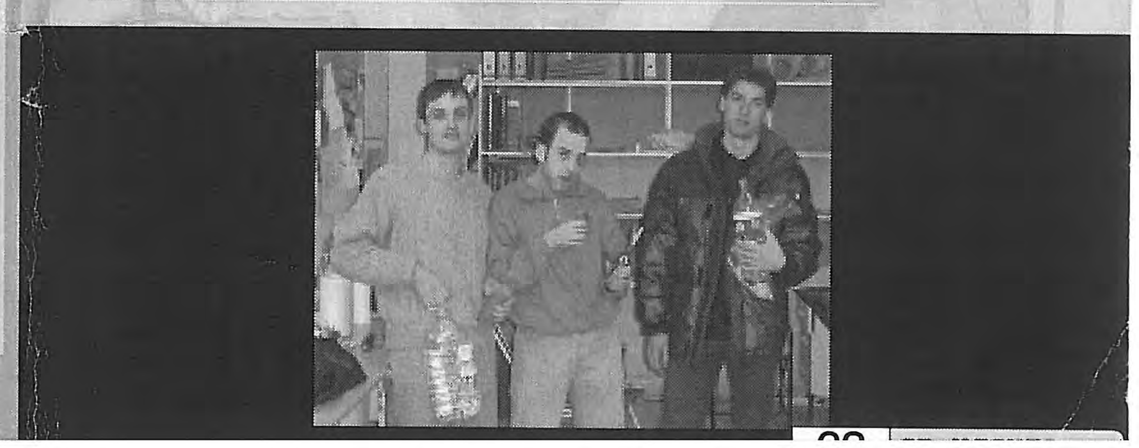
Este número del fanzine viene a ser como el resurgimiento de entre las cenizas después de un gran bache en el camino. Por primera vez en mucho tiempo el fanzine ha sido trabajo de todos... bueno, para ser sinceros, como siempre ha habido quien ha pringao más que los demás, pero esta vez no he sido yo (yej, yej).

Las *noches de la decadencia* son un arma peligrosa. Por una parte sirven para terminar un fanzine cuando los dias normales no tienen suficientes horas, pero de cada vez más sirven para empezar un fanzine cuando los dias normales se hace de todo menos fanzinear.

Inaos la pinta de pringaos que tenemos cuando ya por segunda vez consecutiva vemos cómo se hace de noche por el cacho de puerta abierto en el taller de *Rayajos Sanchez*... ¿dormir? ¿pa qué? Los obsoletos no gastamos de eso!

Bueno pues, dado quel fanzain parece que finalmente saldrá en Diciembre y el próximo no creo que salga antes de... (¿Dicienbre tal vez?), en fin, pues deciros todo aquello de felices fiestas, que os traigan muchos regalos, comais mucho turrón y tal y cual.

Y ya aunque sea solo por recordar viejas costumbres, digamos aquello de: «*colaborar con **SD MESXES** perjudica seriamente la salud, pero anda que no mola*». Haceros (hinoxidables) cargo, pues.



THE NIGHT OF THE DECADENCE
- APHOTOLOGIZHED SHOT -

